
CONCURSO
PREVIEWS • DEMOS EXCLUSIVAS • LA REVISTA PLAYSTATION MAS VENDIDA DEL MUNDO
JUEGOS
ND
SION
EDICIÓN OFICIAL ESPAÑOLA DE
PlayStation Magazine
NÚM. 45
PlayStation
REVIEW
TEAM BUDDIES: LUCHA DE BANDAS
ALL STAR TENNIS 2000
TOCA WORLD TOURING CARS
MOHO
RAY CRISIS
SUPERMAN
TERRACON
RAMPAGE
AZTEC
REPORTAJE
FINAL FANTASY IX
Squall ha muerto. ¡Larga vida a Zidane!
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
Una aventura de narices
975 Ptas.
5,87 €
TOP SECRET
16 PÁGINAS CON TRUCOS DE SYPHON FILTER 2 Y FEAR EFFECT
D sólo válido en España
DEMOS JUGABLES: COLIN McRAE RALLY 2.0, N-GEN RACING, SF EX2 PLUS, JEDI POWER BATTLES, MARRANOS EN GUERRA
ADEMÁS: DESTRUCTION DERBY RAW, RONALDO V-FOOTBALL, A SANGRE FRÍA, MOHO Y TRUCOS PARA DESCARGAR EN TU TARJETA DE MEMORIA
8 414090 112772
00045

30 DE SEPTIEMBRE DE 2000

ıff

ːta: MC Ediciones, S.A.
ːectora edición española: **Mònica Bassas**
ːe de redacción: **Oriol García**
ordinadora: **Ruth Parra**

ıquetación electrónica

ís Guillén

laboradores

ːrgio de la Cruz, Quique Fidalgo, Joaquín Garzón, Asunción
asch, Elisabeth Masegosa, Javier Moncayo, Sonia Ortega,
ːlos Robles, Eduard Sales, Carles Sierra, Alberto Sol,
ːaida de Torres, Laura Trujillo, Guillem Vidal.
ografía: Carles Plana

ección editorial

ːtora: **Susana Cadena**
ːente: **Jordi Fuertes**

licidad

ːectora de ventas: **Carmen Ruiz**
San Gervasio, 16-20 — Barcelona 08022
93 254 12 50 — Fax: 93 254 12 61

ılicidad:
ːedo López
ːr González
ːnse, 11 — 28020 Madrid
914 170 483 — Fax: 914 170 533

licidad de consumo

ːnènec Romera
San Gervasio, 16-20 — Barcelona 08022
93 254 12 50 — Fax: 93 254 12 61

ːcripciones

ːnuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
93 254 12 58 — Fax: 93 254 12 59

lacción *PlayStation Magazine*

Ediciones, S.A.
San Gervasio, 16-20, — 08022 Barcelona
93 254 12 50 — Fax: 93 254 12 62

ıación y fotomecánica

Ediciones
San Gervasio, 16-20, — 08022 Barcelona

ıresión

ıter IGSA
93 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
ːreso en España - Printed in Spain

ːribución

dis, S.L.
nida de Barcelona, 225
ins de Rei, Barcelona
dis Madrid:
ːrja, 19-21 esq. Hierro
gono Ind. Loeches
ːejón de Ardoz. Madrid

RIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
América, 1532.1290 Buenos Aires.
301 24 64 Fax: 302 85 06
ːibución capital: HUESCA Y SANABRIA Interior D.G.P.

RIBUCIÓN MÉXICO:
ːrtador Exclusivo: CADE, S.A.
ago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
gación Miguel Hidalgo México D.F.
5456514 — Fax: 5456506
ːibución Estados: AUTREY
ːibución D.F. UNION DE VOCEADORES

MC

a

Ediciones, S.A.
ıinistración
San Gervasio, 16-20,
)22 Barcelona
93 254 12 50 — Fax: 93 254 12 63

Difusión controlada por OJD

ARI Asociación de Revistas de Información

Editorial

No hay nada que dure para siempre. Ni siquiera los héroes y protagonistas de los videojuegos. En los últimos tiempos estamos teniendo varias «defunciones» poligonales. Una de ellas, la ya mítica Lara Croft. Su último título —el quinto— empieza con su funeral. ¿Es esta la señal que nos indica el final de las aventuras de la chica más popular del universo PlayStation? La verdad es que es un alivio.

Más de una vez nos hemos imaginado dentro de unos años, envejecidos y con unos quilos de más. Nos vemos asfixiados por los ataques de tos (debido al humo acumulado en nuestros pulmones tras tantos años encerrados en redacción), machacados por las múltiples úlceras en el estómago (provocadas por un exceso de consumo de comida basura), por no hablar de artritis en los dedos de las manos (por culpa de pasar tantas horas agarrados al pad), pero aún con ganas de echar algunas partidas con nuestra querida gris. Es entonces cuando uno se pregunta: y ¿a qué jugaremos? Y en ese momento te vienen a la cabeza imágenes de una Lara eternamente joven, delgada, esbelta y sin una sola arruga. Y eso no lo aguantamos. Los años pasan para todos, incluso para los mitos.

La otra baja que contamos es la de Squall, sí, sí, el aguerrido protagonista de *Final Fantasy VIII*. El nuevo rey de las fantasías roleras se llama Zidane, tiene 16 años, es ladrón profesional y tiene un éxito entre las chicas que echa para atrás. Squall se ha convertido en el rey destronado por obra y gracia de Square, aunque sus andanzas en la Play pasarán a la historia. Eso sí que es retirarse en el momento justo como un campeón. ■

Mònica Bassas

PD: No os perdáis el reportaje sobre el doblaje de videojuegos de la página 20. Nos ha parecido muy interesante explicar el inmenso trabajo que implica el poner voces en español a un videojuego.



CONTENIDOS DE PORTADA

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE

SUMARIO

NÚMERO 45
SEPTIEMBRE 2000



página 068

Planeta PS2

Te contamos todo lo que ocurre en la órbita del planeta PlayStation2

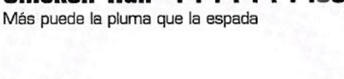


página 020

Historia de un doblaje

De cómo Gabriel Logan, Rayman o Solid Snake aprendieron castellano

PROYECTOPLAY

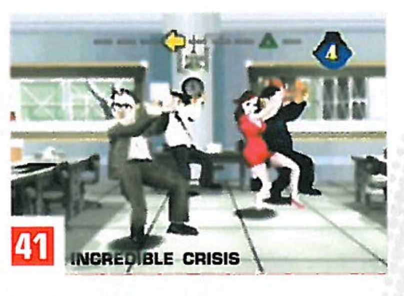






30 LMA MANAGER 2001

PREVIEWS



41 INCREDIBLE CRISIS



43 RC REVENGE



44 FORMULA 1 2000

«Lo que más llama la atención es la increíble precisión en el manejo de los coches»

FORMULA 1 2000 **PÁGINA 044**

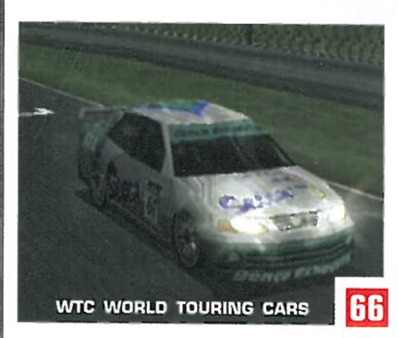
REPORTAJES

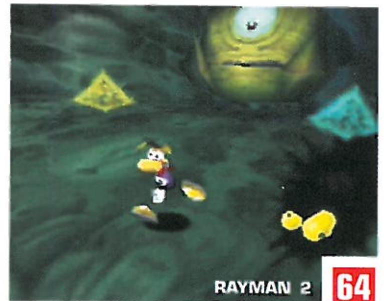






REVIEWS


WTC WORLD TOURING CARS 66


RAYMAN 2 64

«Rayman 2 se diferencia del resto de plataformas en su perfección técnica y los mil y un detalles que lo visten»

RAYMAN 2 **PÁGINA 058**

Espacio CD:

Consejo de la abuela: prueba y si te gusta... cómpratelo

COLIN McRAE RALLY 2.0 — JUGABLE
Y abandona de una vez ese *seiscientos*

JEDI POWER BATTLES — JUGABLE
Tengamos la galaxia en paz, ¿vale? ¿No? Pues tú lo has querido

N-GEN RACING — JUGABLE
¿Será un pájaro? ¿Un meteorito? ¿Un torpedo volador? No, es tu reactor

STREET FIGHTER EX 2 PLUS — JUGABLE
O cómo repartir tortas a diestro y siniestro por enésima vez

MARRANOS EN GUERRA — JUGABLE
En el amor y en la guerra todo vale. Compórtate como un cerdo

DESTRUCTION DERBY RAW — VÍDEO
No apto para los que van a 90 km/h por el carril izquierdo de la autopista

MOHO — VÍDEO
¿Cibercriminales encarcelados con bolas en lugar de piernas? ¡Pero dónde vamos a llegar!

TOMBI 2 — VÍDEO
Nuevas aventuras y desventuras del loco del pelo rosa

RONALDO V-FOOTBALL — VÍDEO
Sus piernas, su toque, su velocidad, sus goles, sus dientecillos... ¡y su cuenta bancaria!

A SANGRE FRÍA — VÍDEO
Pues con estos calores no nos vendría mal

VE A LA PÁGINA 103 ¡AHORA!

UN VISTAZO RÁPIDO A LO QUE SE LLEVARÁ PRÓXIMAMENTE

EA Y SU PALACIO HECHO A MEDIDA

- Juega para ganarte la vida
- En una sala de juegos de 5.400 millones de pesetas
- Con un bar en las instalaciones
- Nunca más llevarás traje ni corbata

Una ingente razón, de 5.400 millones de pesetas, por la que deberías estar trabajando en la industria de los videojuegos.

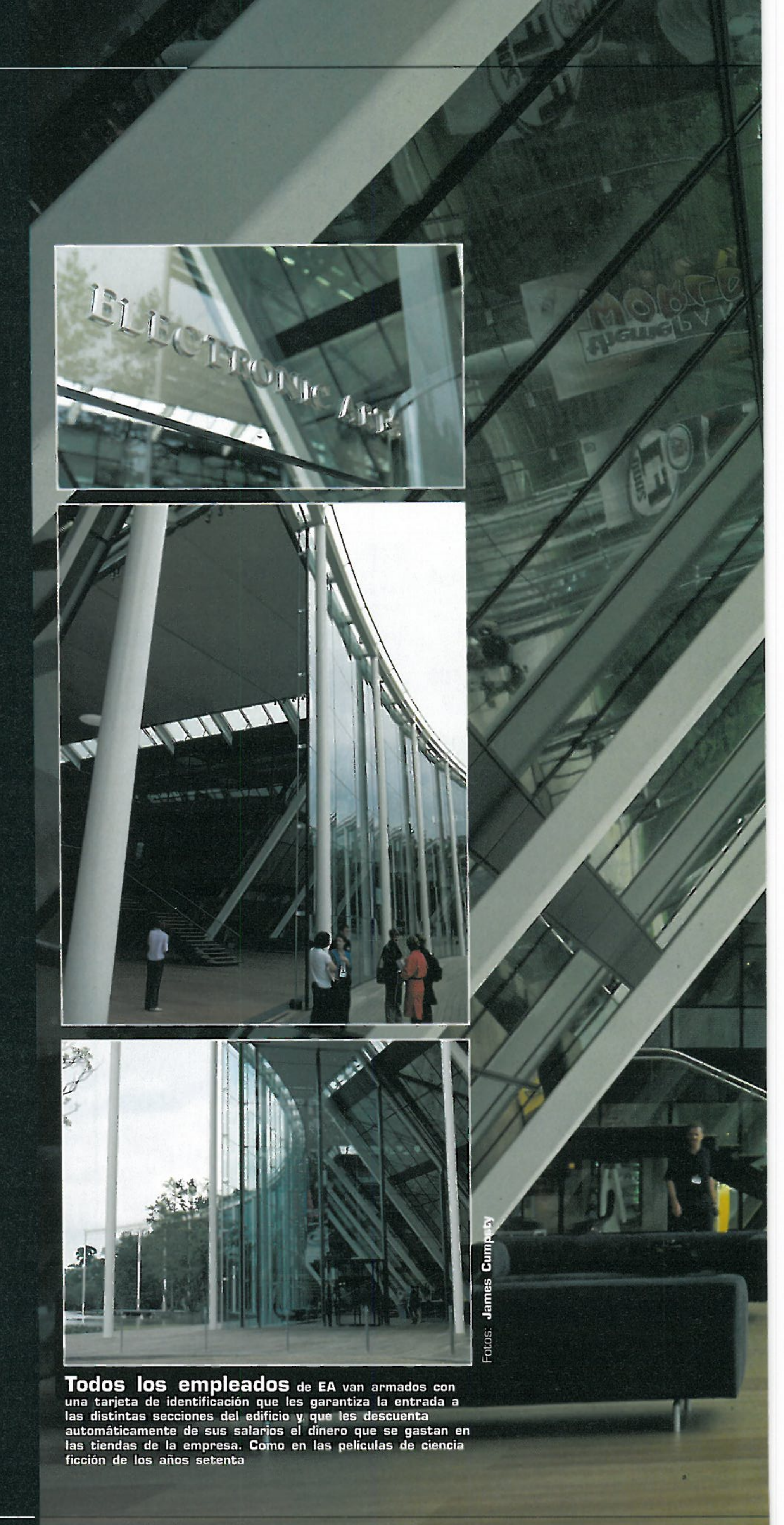
Entonces, ¿cómo es que tenemos ante nosotros una imagen de lo que parece una terminal de aeropuerto situada peligrosamente al lado de un lago? Seguro que alguna vez te habrás preguntado cómo debe ser trabajar en la industria de los videojuegos y, puede que incluso te hayas imaginado haciendo un horario de nueve a seis. Sólo que no hay tal horario de nueve a seis en el mundo de los videojuegos. Las empresas de medios de comunicación exigen flexibilidad por encima de todo y el horario suele alargarse lo que sea necesario con tal de acabar el trabajo. La compensación es que las empresas como Electronic Arts pueden ofrecer una calidad de ambiente de trabajo que hace que, a su lado, la monotonía de boli en mano, traje, corbata y permanente sonrisa que implica trabajar, por ejemplo, en un banco parezca como coser sacas de correo en la cárcel.

Se trata de que la gente dé lo mejor de sí misma y parte del compromiso de EA con esta premisa toma forma en su impresionante nueva sede de cristal y acero, de 5.400 millones de pesetas, que se eleva por encima del paisaje verde de Chertsey, en el Reino Unido. No se trata del típico bloque de oficinas. Los bloques de oficinas corrientes no están construidos a la vera de un lago rodeado de árboles y lleno de cisnes. La mayoría de las sedes empresariales no tienen un enorme muro de cristal curvo que se desliza en verano para permitir que la brisa y los rayos del sol alcancen los rostros de los empleados que comen en el restaurante —con chef de sushi incluido— de las instalaciones. Y lo que es más importante, pocos lugares de trabajo se molestan en aplacar la sed de sus trabajadores con un bar. El sentido de humanidad se extiende hasta ofrecer servicios de masajista, gimnasio, un campo de fútbol sala, una tienda de comestibles (llena de chocolatinas, por lo que hemos visto) y una sala recreativa (a la que no le vendría mal un poco más de animación, más allá de la máquina Sega Rally y el futbolín, aunque aun así apreciamos el esfuerzo). Y si los empleados de EA quieren, pueden ahorrarse el tener que ir después al supermercado, porque con tan sólo ordenar su pedido *on line* a Waitrose (una cadena de supermercados inglesa), les será entregado ese mismo día a las 4 de la tarde.

Sigue siendo, con todo, un lugar de trabajo. Aparte de jugar con los cisnes, ponerse en forma en el gimnasio y tomar una copa a la hora de comer, los 510 empleados tienen que cumplir con su trabajo. Pero el trabajo se hace más llevadero cuando se realiza en un ambiente agradable y estimulante, en el que hay espacio de sobras, un entorno atractivo y en el que puedes relajarte paseando por los alrededores.

Y aunque trabajar en el negocio de los videojuegos no es estar en un parque temático de aventuras, las prácticas de trabajo son por lo general más relajadas, informales, creativas y gratificantes que en los sectores más convencionales. Es más, la industria de los videojuegos está pidiendo a gritos nuevos empleados. Está creciendo a un ritmo asombroso, se está acercando rápidamente a la industria del cine en volumen de negocio, su valor se cuenta ya en miles de millones de dólares e introducirse en él no es difícil en absoluto.

EA Europe anuncia sus puestos vacantes en www.ez-europe.com/jobs/html. www.datascope.co.uk es una agencia de selección de personal británica especializada en la industria de los videojuegos y la revista Edge, también inglesa, publica cientos de anuncios solicitando personal. En cuanto a *PSMag*, estamos actualmente preparando un reportaje en el que te daremos consejos de primerísima mano sobre cómo conseguir un empleo en la industria de los videojuegos. Vete pensando lo que vas a decirle a tu jefe cuando te despidas. ■



Fotos: James Cumpsty

Todos los empleados de EA van armados con una tarjeta de identificación que les garantiza la entrada a las distintas secciones del edificio y que les descuenta automáticamente de sus salarios el dinero que se gastan en las tiendas de la empresa. Como en las películas de ciencia ficción de los años setenta

EL MAÑANA EMPIEZA HOT



LOADING

TODAS LAS NOVEDADES DEL MUNDO PLAYSTATION...

ESTE MES...



KONAMI PRESENTA SU REPERTORIO PARA PS2

CALDEANDO EL AMBIENTE

UN CENTENAR DE PERIODISTAS SE DIO CITA EN CANNES PARA CONOCER LOS TÍTULOS QUE KONAMI LANZARÁ JUNTO CON LA NUEVA CONSOLA DE SONY

Cannes, La Croisette... Aromas cinematográficos flotan en el ambiente... Pero esta vez el festival no es de cine y los actores no son de carne y hueso. Los aires glamourosos de las estrellas del cine europeo y hollywoodiense han sido reemplazados por cierto hombre con una cinta en la cabeza y de paso sigiloso. Y le acompaña su padre...

Efectivamente, en la presentación de Konami hubo una estrella que brilló con luz propia: el creador de ese mito de la Play conocido como Solid Snake. Hideo Kojima descendió de su Olimpo particular para contar a los mortales (en concreto, a más de cien periodistas europeos) lo que se avecina con la secuela de *Metal Gear Solid* y cuáles son sus planes para el futuro. Pero ni su brillante luz consiguió desviar nuestro verdadero objetivo en Cannes: una joya negra y sus esperados retoños...

La verdad es que la compañía japonesa Konami ha decidido apostar fuerte por la PS2, y para ponerlo de manifiesto presentó en este marco incomparable toda una oleada de juegos que verán la luz el mismo día que la consola de Sony. Por cierto que, con el retraso de la PS2 para el 24 de noviembre (ver página 16), los muy suertudos van a tener un mes más para terminar de pulir sus títulos. No hay mal que por bien no venga...

El elenco de juegos que se presentó fue de lo más variopinto, pero entre tiros, estrategia y rol, un género sobresalía como el claro vencedor: los deportes. No sólo tres de los cinco títulos que aparecerán en la primera embestida forman parte de este género, sino que, encima, Konami tiene varios juegos deportivos más en preparación para el año que viene. Vayamos por partes...

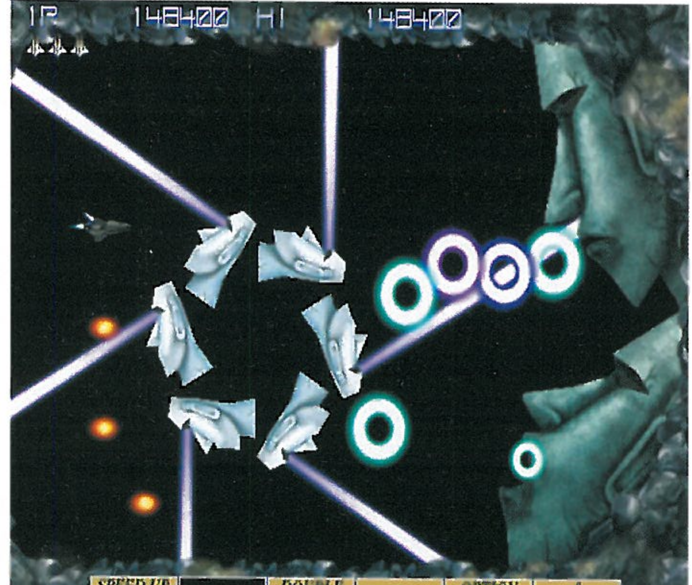
Una de las sorpresas más gratas de la presentación fue *ESPN International Track & Field* que, si bien no aporta nada nuevo al género (ni nada que no hayamos visto ya en sus anteriores entregas), es tal vez el título que más se beneficia de la potencia gráfica de la nueva consola. Los movimientos de los atletas y la precisión de las cámaras lo convierten en un espectáculo, si no de jugabilidad, sí de disfrute visual.

En la misma estela discurre *ESPN X Games Snowboarding*, un juego que, como los más avispados habrán adivinado ya, transcurre entre nieve y tablas de *snowboard*. De nuevo, la apuesta de Konami ha sido por la espectacularidad gráfica, con unos saltos y piruetas que dejarán helado a más de uno.

Pero la estrella deportiva de la jornada fue el inevitable *International Superstar Soccer*. Este juego de fútbol, que ya hiciera las delicias de los playstationeros de primera generación, puso la miel en

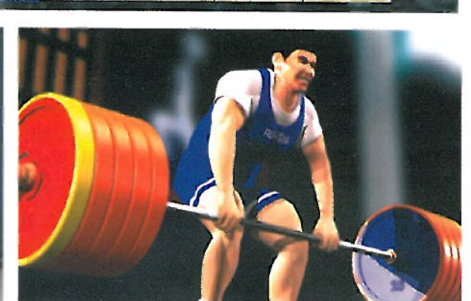


La compañía japonesa agasajó a los periodistas de media Europa con una ración insuperable de juegos para PS2. Para todos los gustos









la boca de los periodistas balompédicos que allí se concentraron. Aunque sólo estaba completado en un 70% y todavía faltaban algunos detalles por pulir, promete ser uno de los juegos que arrasarán en las tiendas antes de Navidades.

Los otros dos títulos que Konami piensa sacar a la luz el mismo día que la PS2, son *Silent Scope* y *Gradius III & IV*. El primero es la conversión de una recreativa que ha alcanzado un gran éxito por estas lares gracias en parte a la interfaz que utiliza: un rifle de francotirador. Con él, todos aquellos dispuestos a solucionar los problemas a base de balas tienen la oportunidad de sacudirse el estrés de encima encargándose de unos cuantos terroristas muy malos malitos. La conversión para PS2, sin embargo, aun siendo la mar de fidedigna y contar con algunos niveles ocultos, carecerá de este práctico periférico que era el atractivo principal de la máquina arcade. Con todo, seguro que satisfará a los ávidos de casquillos.

El último convidado al banquete, *Gradius III & IV*, es la tercera y cuarta entrega de un *shoot 'em up* en *scroll* lateral que goza de cierto renombre entre los más viejos del lugar. Más tiros, más monstruos y, sobre todo, mejores gráficos para un juego que remite claramente a los *shooters* espaciales de antaño.

«Konami espera convertirse en el principal distribuidor de títulos para PlayStation2 a nivel mundial»

Pero eso no fue todo; Konami presentó el mismo día varios de los títulos que piensa sacar en el 2001 y lo cierto es que, visto el panorama, el resto de compañías ya pueden irse preparando para que la empresa nipona nos les barra del mapa. El propio Kunio Neo, presidente de Konami Europa, expresó con franqueza que esperan «convertirse en el principal distribuidor de títulos para PlayStation2 a nivel mundial». Y para reforzar dichas palabras, un elenco impresionante: la espectacularidad deportiva de la mano de *NHL National Hockey Night* y *NBA 2Night*; la intrincada estrategia de *Age of Empires* y *Red*, la acción desmesurada con *7 Blades* y *Z.O.E.*; y unas dosis de aventura servidas por *Ephemeral Fantasia* y *Shadow of Memories*. En total, ocho títulos de escándalo que asombrarán a los más escépticos. Y, por si fuera poco, la joya de la corona: *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*.

Para defender su criatura a capa y espada y responder a las apabullantes preguntas de los periodistas, Hideo Kojima hizo acto de presencia en Cannes demostrando que lo de genio y figura no es en vano. Entre otras cosas, el padre de Snake constató su interés por «crear unos títulos que reflejen al máximo la tensión emocional. Quiero que los jugadores sientan la atmósfera del juego, como si estuvieran dentro de él.» Y a fe nuestra que, de momento, lo ha conseguido a la perfección. De muestra, volvió a relucir el famoso vídeo de *MGS2* que ya pudimos admirar en el E3 (si quieres reproducirlo paso a paso, no te pierdas la entrevista con el Sr. Kojima que te ofrecimos el mes pasado). Con él, nuestras pupilas volvieron a dilatarse más de lo previsto y nuestra alma de jugador volvió a brillar con ilusión ante la grandiosidad de este juego. Una pena que no pudiéramos echarle el guante a una demo jugable, pero todo se andará... ■



Konami se trajo a sus estrellas para que iluminaran el panorama PS2. Susana accedió a posar con Hideo. Y Hideo con Susana



PRSENTACIÓN DE CODEMASTERS EN EL CIRCUITO DE CATALUNYA

TOCAdos por World Touring Cars

EL TERCER *TOCA* INCLUYE 23 CIRCUITOS INTERNACIONALES



Con subidón de adrenalina incluido, Codemasters presentó el 12 de julio la tercera parte de la serie *TOCA*. Fue en el Circuito de Catalunya, situado en la localidad barcelonesa de Montmeló y acudieron al evento más de 150 periodistas procedentes de diversos países europeos. ¡Menudo montaje nos prepararon la gente de Codemasters!

Según Gavin Raeburn, productor del juego, uno de los aspectos que caracteriza la nueva versión de la serie *TOCA* respecto a sus dos antecesores, mucho más «británicos», es la «internacionalización». El nuevo título incluye 23 pistas reales de los cinco continentes con circuitos tan conocidos como el de Laguna Seca (EE.UU.), Hockenheim (Alemania) o Bathurst (Australia). La cantidad de modelos a elegir por los pilotos tampoco es nada desdeñable, hasta 42 coches distintos de marcas tan reconocidas como Audi, Dodge, BMW o Saab, entre otros. «El realismo es otra de las características que más se ha intentado mejorar» afirmó Hal Sanbach, diseñador del juego, durante la conversación que mantuvimos con él y con Gavin Raeburn mientras nos enseñaban el nuevo *TOCA*. Pad en mano, Hal y Gavin nos mostraron los desperfectos que pueden llegar a ocasionar las colisiones producidas a lo largo de la carrera y que pueden acabar con tu coche carbonizado. En nuestra charla con los máximos responsables de *TOCA World Touring Cars*, les preguntamos sobre la continuidad de la saga. La respuesta era previsible: «Con este *TOCA* hemos explotamos al máximo las posibilidades de la PSX; si hubiera una nueva versión sería para PlayStation2». Y no quisieron revelar más detalles, pero nos consta que ya están trabajando en ello.



Hal Sanbach y Gavin Raeburn, diseñador y productor del juego, nos mostraron los principales aspectos del nuevo *TOCA*, que se encuentra disponible desde finales de agosto

El nuevo título desarrollado por Codemasters dispone de opción para cuatro jugadores en pantalla partida y permite carreras de hasta 16 coches en pista. Además, cada piloto cuenta con ayuda en boxes, telemetría visible y comentarios informativos que facilitan el desarrollo de las carreras. Se puede participar en cualquiera de los siete campeonatos nacionales diferentes y, si se consigue quedar vencedor en tres de las pruebas internacionales, podremos llegar al campeonato mundial y, si además hay suerte, sabo-rearemos las mieles del éxito desde lo alto del podio.

Codemasters cuidó hasta el último detalle la presentación de *TOCA World Touring Cars*. La noche del martes dio la bienvenida a todos los representantes de la prensa europea con una cena en la fabulosa casa Batlló, obra modernista del arquitecto catalán Antoni Gaudí situada en pleno Paseo de Gracia barcelonés. El día siguiente todo el mundo estaba ansioso por llegar al Circuito de Catalunya, donde los chicos de Codemasters nos reservaban muchas sorpresas. Todo fue sobre ruedas, y nunca mejor dicho. La primera prueba consistía en dar una vuelta al circuito de Fórmula 1 al volante de un Audi A4. Eso sí, un instructor de la escuela de conducción del circuito sentado en el asiento del copiloto daba los consejos necesarios para aprender a manejar el coche como auténticos profesionales del motor. Con una vuelta no nos bastó, pero bueno, al menos pasamos por la recta de meta con la cabeza bien alta. Se hizo lo que se pudo. Tras las competiciones reales, vinieron las virtuales. Llegó el momento de poner a prueba al personal y conseguir el mejor tiempo a los mandos de la play. Tampoco faltó una visita organizada a las instalaciones del Circuito, donde vimos desde la sala de control de cámaras hasta la tribuna pasando por la zona de la prensa. El remate final lo puso una pequeña excursión en helicóptero que nos llevó hasta el mar. ¡Menuda vista desde allí arriba! Aún nos acordamos de los familiares de los pilotos después de que se divirtieran con nosotros en el aire... Tras tanto ajetreo decidimos que al volver a pisar tierra no jugaríamos durante algún tiempo con simuladores de vuelo. Definitivamente, preferimos los juegos de coches. ■

«Con este *TOCA* hemos explotado al máximo la PSX; si hubiera una nueva versión sería para PS2»





Hubo quien hizo mejor papel sobre el asfalto que en la Play. ¡Qué profesional!

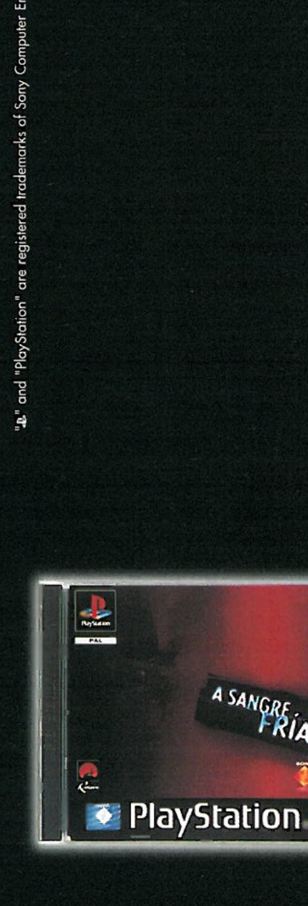


Desde esta sala se controla cada uno de los rincones del circuito. ¡Esto parece *Gran Hermano!*



A SANGRE FRÍA

Sólo tú tienes la solución.



Recuerda. Haz memoria. Examina cada segundo de tu pasado, cada rincón de tu cerebro. Empiezas a ver. Has entrado en una vieja fábrica. Te están disparando cientos de balas y no basta con salvar el pellejo. Ves otros rostros. ¿Amigos? Alguien te ha traicionado y tuvo que dejar pistas. Pero no queda mucho tiempo. Tienes que salvar al mundo de una amenaza nuclear y el generador ya está activado. Recuerda y corre. Corre y recuerda.

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888

Tarifa normal: 60 ptas./minuto + IVA (Lunes a Viernes de 8:00 a 20:00 h). Tarifa reducida: 49 ptas./minuto + IVA (resto de horario + festivos de ámbito nacional).

Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation.es



«117 monstruos, cada uno con su propia colección de poderes especiales y aptitudes para el combate»



Captura a los Digimon huidos y libra a Digimon World del mal. Una vez los hayas apresado, podrás entrenarlos para que luchen entre ellos

DIGIMON EN PLAYSTATION

QUÉDATE CON ESTO

LANZAMIENTO DEL RIVAL DE POKéMON EN EUROPA



Genial. Estos bichos tan monos esconden unos ataques que pueden resultar mortíferos

Los distribuidores más importantes se están peleando por los derechos para convertir *Digimon World*, de Bandai, a PlayStation. El juego fue un enorme éxito en Japón, donde fue publicado por el gigante de los juguetes japonés, y todo el mundo se lo disputa para capitalizar el fenómeno *Pokémon* en España y Europa.

Básicamente, *Digimon* es la respuesta de Bandai a *Pokémon* y está a punto de brindar a los usuarios de PlayStation la alternativa para no quedarse ciegos con una Game Boy.

Mientras en Estados Unidos ya están preparando la secuela de *Digimon World*, los jugadores europeos verán la primera entrega del videojuego el próximo otoño. *Digimon World* es un entorno con 117 monstruos, cada uno con su propia colección de poderes especiales y aptitudes para el combate. Al igual que su archirrival, *Digimon* es un juego de rol en el que los jugadores buscan y capturan criaturas —monstruos digitales (de aquí Digimon; ingenioso, ¿no?)— para después enfrentarlas en diferentes combates. Cada uno de los Digimon puede transformarse y adoptar formas más poderosas y, además, mediante sesiones de entrenamiento, podrás mejorar sus habilidades. El argumento del juego refleja el de la serie de TV *Digimon*. Debes capturar a todos los monstruos que han huido y llevarlos de vuelta a File City. El protagonista, Greymon, y su entrenador han de sacar provecho de la reconstrucción de File City para luchar contra el mal. Está previsto que *Digimon World* se publique en Europa en septiembre. Queda por anunciar el nombre del distribuidor. ■





Tuvimos la oportunidad de echar un vistazo a *Ducati* y te podemos asegurar que es tan violentamente rápido que hasta nos mareamos y todo. Estupendo

NUEVO JUEGO DE CARRERAS DE MOTOS

EL ESTILO ITALIANO LLEGA A PLAYSTATION

ACCLAIM ANUNCIA UNA COLABORACIÓN CON DUCATI

Las legendarias motos italianas Ducati, sinónimo de lujo y velocidad, aparecerán en breve en la PlayStation. El distribuidor Acclaim aspira a reflejar la diversidad de la «experiencia Ducati» ofreciendo a lo jugadores la oportunidad de conducir desde el modelo Cucciolo, la primera moto de Ducati, hasta la ultramoderna MH900E.

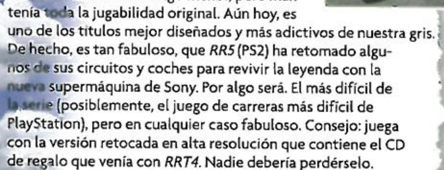
El desarrollador ATD (*Rollcage, Sydney 2000*) trabajará estrechamente con Ducati con el objetivo de crear un juego de carreras accesible, pero desafiante, y de una longevidad considerable. Con tal fin, ATD emparejará el modo Arcade con un modo Ducati Life de forma que las mejores motos sean concedidas a los corredores más hábiles. En el modo Life los jugadores podrán, al igual que sucedía en *Gran Turismo*, comprar motos nuevas y de segunda mano y realizar pruebas para ganar licencias con las que ir accediendo a los siguientes circuitos.

Es fundamental para la longevidad del juego su sistema de premios. Podrás comprar accesorios y otros objetos antes de competir en uno de los 24 circuitos, los cuales pueden ser recorridos tanto en la dirección normal como en la contraria. También estarán presentes los habituales modos que complementan los juegos de carreras, como la modalidad para dos jugadores en pantalla partida y el modo Contrarreloj. ATD pretende que este último funcione con una frecuencia mínima de 25/30 imágenes por segundo. Está previsto que el juego llegue a las estanterías en noviembre. ■

RETRO LIMBO

PRONTO VEREMOS EN NUESTRO PAÍS EL FABULOSO *RR5* DE PS2, PERO ¿CUÁL FUE LA PRIMERA DE ESTAS CINCO PARTES? ¿LA CONOCES?

POR QUÉ ME GUSTA *RIDGE RACER*



El primer *Ridge Racer* fue la conversión para PlayStation de la famosa recreativa de Namco, que fue el primer gran juego de carreras en 3D de la historia. La versión para PSX ofrecía una resolución algo menor, pero mantenía toda la jugabilidad original. Aún hoy, es uno de los títulos mejor diseñados y más adictivos de nuestra gris. De hecho, es tan fabuloso, que *RR5* (PS2) ha retomado algunos de sus circuitos y coches para revivir la leyenda con la nueva supermáquina de Sony. Por algo será. El más difícil de la serie (posiblemente, el juego de carreras más difícil de PlayStation), pero en cualquier caso fabuloso. Consejo: juega con la versión retocada en alta resolución que contiene el CD de regalo que venía con *RRT4*. Nadie debería perdérselo.

Carlos Robles

POR QUÉ DETESTO *RIDGE RACER*

Sí, sí, fue todo un hito en la historia... Pero ahora estamos en el siglo XXI. Polígonos demasiado visibles con texturas planas en la mayoría de los sitios; unos píxels enormes, un control demasiado difícil que no tiene absolutamente nada que ver con la realidad... Bah. Para eso ya tenemos *RRT4*, ¿no? Básicamente igual, pero más difícil. Aunque en cualquier caso, donde esté un buen simulador, que se quite todo... *RR* no tenía daños en los coches, no tenía configuración mecánica, no tenía más que tres circuitos... ¡no tenía nada! Y la cosa no ha evolucionado mucho con el tiempo. ¿Y qué pasa con esas paredes invisibles que te impiden salirte de la pista? ¡Eso es trampa! Nada, nada, me quedo con *GT*.

Javier Lourido Estévez

Veredicto: Un hito histórico que aún sigue vivo gracias a PS2. Quizá algo desfasado en estos tiempos, pero la fórmula *RR* sigue funcionando, ¿no?

LOADING



Ana Cris Gilaberte es la directora de la edición española de *PlayStation Power*

FORUM PLAYSTATION

EMPRESA DE SOFTWARE BUSCA...

Prácticamente cuando ya íbamos a salir de redacción, maletas en mano, recibimos una noticia de Electronic Arts. ¡Un auténtico bombazo! Una convocatoria de *testers* a nivel europeo. Y por si tener la ocasión de disfrutar de los títulos que prepara la compañía para PS2, y antes que nadie, no fuera suficiente regalo para los sentidos, a los escogidos se les obsequiará con una consola PlayStation2 y algunos juegos.

Pues sí, aunque el objetivo prioritario de un equipo desarrollador de juegos es el usuario final, en pocas ocasiones —por no decir que ésta es la primera que recordamos— piden una opinión tan directa a los jugones. Algunos confiesan que se leen las cartas que los aficionados les envían con sugerencias para hacer sus títulos más irresistibles. Otros, con un poco más de iniciativa, se pasean por *chats* en Internet que les puedan dar alguna idea para su trabajo. Es por ello que nos parece tan interesante la propuesta de los chicos de EA. Se trata de llevar a los usuarios directamente a los estudios de desarrollo; para muchos un sueño hecho realidad: visitar las instalaciones de una empresa desarrolladora de *software* internacional, y lo más importante, además de jugar, poder poner las manos sobre varios títulos antes que nadie, antes que el vecino o el amigo.

«¡Qué envidia me dais!», ésta es la frase que, a menudo, nos encontramos en las cartas que llegan a redacción. «Me gustaría ser diseñador de juegos, ¿qué puedo hacer? ¿dónde debo estudiar?», es otra de las cuestiones que nos plantean en muchas ocasiones. Muchos lectores incluso dudan en considerar nuestra profesión «un trabajo» por el cual se nos paga, término que también cuestionan. Aunque en algunos momentos del mes —sobre todo en el *sprint* final de la revista— no sea oro todo lo que reluce, tampoco nos quejamos. Para qué engañarnos, la verdad sea dicha.

Por supuesto, buena parte de las compañías de desarrollo tienen sus propios equipos de probadores de videojuegos, personas que dedican parte de su tiempo a analizar los pormenores del juego, descubrir los posibles fallos y avanzar soluciones. Pero esta iniciativa significa contar con los jugones en vivo y en directo, con sus experiencias y, por qué no, también con sus críticas (constructivas, eso sí). Al fin y al cabo, lo único que pretenden los jugadores es divertirse y quizá en algún caso descubrir unas inquietudes profesionales, con sus virtudes y sus defectos (que indudablemente también los tiene). Desde aquí, aplaudimos la idea. ■

La frecuencia de mutación
de un gen en el hombre es de unos 30 años...

¿Ángel?



Integramente traducido al castellano



¡Ja, ja! Barney usa su poder especial (un eructo de cerveza Duff) contra Homer en *The Simpsons Wrestling*. «¡Cómo te pille...!»

JUEGO DE LUCHA

LA ODISEA DE HOMER

MUY PRONTO EN PLAYSTATION, *THE SIMPSONS WRESTLING*

Bart y familia se cruzarán en tu camino estas Navidades gracias a la incursión de Fox Interactive en los juegos de lucha. *The Simpsons Wrestling* recoge el elenco de la infame serie de dibujos animados, los pone en el ring y te permite luchar hasta conseguir el título más preciado, el de Campeón de Springfield. El juego presenta 22 personajes, 13 de los cuales son jugables, entre ellos el clan de los Simpson, el señor Burns, Smithers y el poderoso Apu.

El juego te permitirá ir peleando a través de un modo de Torneo para un solo jugador, descubriendo nuevos personajes y escenarios secretos. Hay también un combate de desagravio de dos jugadores en el que podrás recrear las famosas riñas de la serie de televisión. ¿Te imaginas a Burns combatiendo con Homer? Pues a por ello.Todos los personajes disponen de una lista de bravatas con las que provocar al enemigo y para las cuales se utilizan las voces originales de la serie de televisión. Puedes elegir entre más de 240 sonidos diferentes y ejecutar diversos movimientos especiales propios de cada uno de los personajes. Cuidado con la Nube Apestosa de Barney y el Cuestionario Pop de Lisa.

Los *power-up* aportan aún más gracia a los ya de por sí divertidos asaltos que tienen lugar en el cuadrilátero. Para acelerar la acción, pilla los donuts de chocolate. Para ralentizar los movimientos de los demás jugadores, golpea a Homer en la cabeza con bolos y mastica chicle. Los combates se realizan en diferentes escenarios de Springfield. Están la taberna de Moe, la bolera de Barney, el supermercado y la Central Nuclear. Estáte al tanto del escenario de Rasca y Pica, ya que podría resultar aterrador.

The Simpsons Wrestling llega a la PlayStation este invierno. Aún falta mucho. Oh...

NUEVA FERIA DE VIDEOJUEGOS

BARCELONA ACOGERÁ LA PRIMERA FERIA ESPAÑOLA DEL VIDEOJUEGO

EL CERTAMEN PRETENDE CONVERTIRSE EN PUNTO DE REFERENCIA DEL CIRCUITO INTERNACIONAL

Por fin! Ya era hora de que tuviésemos en casa una gran feria dedicada al mundo de los videojuegos. Esta vez no tendremos que trasladarnos a Los Ángeles (E3), Tokio (Game Show) o Londres (ECTS) para informarte de las últimas novedades *consoleras*, porque Barcelona acogerá del 26 al 29 de octubre la primera feria española dedicada al sector. Barcelona Videojuego 2000: I Salón Internacional del Videojuego (un pelín largo el nombre), que se celebrará anualmente, pretende convertirse en punto de referencia del circuito internacional de certámenes que tienen como protagonista a los videojuegos.



Nunca más nuestras doloridas piernas deberán recorrer kilómetros y kilómetros para llegar a las mecas de los videojuegos

Esta feria nace con el objetivo de ser un punto de encuentro del sector multimedia y de los millones de usuarios españoles, por lo que tendrá dos vertientes distintas: una de carácter profesional y otra dirigida al usuario. Además de contar con la presencia de unos 50 expositores, Barcelona Videojuego 2000 ha programado unas jornadas técnicas en las que participarán las compañías distribuidoras y los estudios de desarrollo españoles o con presencia en España. Los días 28 y 29 estarán dedicados a los usuarios, que tendrán la oportunidad de conocer las últimas novedades: videojuegos, periféricos, tecnología WAP... También podrán participar en los distintos campeonatos que organizarán los expositores, así como conocer la historia del videojuego gracias a una exposición temática y comenzar brillantes carreras como desarrolladores en el Taller de Programación de Videojuegos. Los organizadores de la feria pretenden, precisamente, ser una vía para dar salida al trabajo de los desarrolladores independientes que no cuentan con los medios de las grandes compañías para dar a conocer su labor. Si eres un desarrollador en potencia estás de enhorabuena porque Barcelona Videojuego 2000 contará con una bolsa de trabajo y con la presencia de Stratos, la mayor asociación de programadores de habla hispana (agrupa a unos 700 empresas, estudios y profesionales independientes). ¿Te contamos más? Vale; la feria se celebrará en el recinto ferial La Farga, en Hospitalet de Llobregat. Si eres usuario tendrás que pagar 1.000 pesetas para entrar y si eres un profesional del sector 500. Merece la pena rascarse un poco el bolsillo, ¿no?. Lástima que el retraso del lanzamiento de la PS2 para el 24 de noviembre en Europa no permita hacer coincidir dos acontecimientos brillantes en el panorama de los videojuegos. Mejor; así nos ahorraremos adrenalina.

NUEVO DÍA D: 24 DE NOVIEMBRE

PS2: SE RETRASA LO INEVITABLE

EL PRECIO DE LA NUEVA CONSOLA SERÁ DE 74.900 PTAS.

Acostumbrados como estamos a parar las rotativas siempre en el último instante para incluir las dichosas —por no recurrir a otros adjetivos— noticias de última hora, ya no nos sorprende tener que hacerlo una vez más. Pero hay veces —y ésta es una de ellas— en que duele más que otras...

Efectivamente, tanto tiempo esperando saborear la miel de la nueva generación con nuestros dedos, tantos meses aguardando una fecha de lanzamiento que se anunció en el E3, tantos ojos en suspense... Y luego, en un momento, todas nuestras esperanzas se diluyen en unos segundos al leer la nota de prensa oficial de Sony: «la fecha de lanzamiento en España, como en el resto de Europa, ha sido reprogramada para el día 24 de noviembre de 2000». Por lo visto tendremos que *reprogramar* nuestras ilusiones para un mes más tarde de lo previsto. Al parecer, el desmesurado éxito que ha tenido la PS2 en Japón (¡más de 3 millones de unidades!) ha obligado a replantear la fecha de lanzamiento, que estaba prevista para el 26 de octubre. Ahora, nuestros corazones deberán permanecer en vilo 29 días más con el consiguiente gasto en antibabeantes.

Pero, como siempre, hay una de cal y otra de arena. El hecho de que su llegada se posponga permitirá disponer de más unidades el día de su lanzamiento, y además se establecerá un sistema de reservas para que nadie se quede sin su PS2 el 24 de noviembre. Además, se ha confirmado oficialmente cuál va a ser el precio estimado de venta al público: 74.900 ptas. Míratelo por el lado positivo: tienes un mes más para ahorrar.

Sno-Cross es más suave y adictivo que *Sled Storm*, aunque sus gráficos no son en alta resolución. Pero tampoco te importará demasiado

PRESENTACIÓN DE ACCLAIM

EL JUGOSO BENEFICIO DE LA DUDA

DOS RUEDAS, CUATRO RUEDAS Y UNOS ESQUÍES...

Ya empezábamos a pensar que Acclaim no traería a PlayStation más que problemas. Primero fue *Forsaken*, una conversión pobre del juego que revolucionó N64. Luego, *Revolt* y *ShadowMan*, otras dos conversiones horribles de dos títulos que, en PC y N64, no estaban nada mal... «¿Qué será lo próximo?», nos preguntábamos con pavor últimamente. Y como el pánico no nos dejaba pegar ojo, no hemos tenido más remedio que ir a las oficinas de Acclaim para encontrar respuestas. Las piernas sólo nos dejaron de temblar al ver los tres juegazos que la compañía pretende lanzar en septiembre: *Sno-Cross Championship Racing*, *RC DE GO* y *BMX Dave Mirra*. Junto con el bombazo que nos tiene reservado para Navidad, *Ducati*.

Un simulador de motos de nieve, estilo *Sled Storm*; un simulador de coches control remoto; y un simulador de bici-cross. El primero es *Sno-Cross* (ver *preview* en página 46), un título que rompe moldes gracias a una fluidez increíble, un sistema de control suave y preciso, y un editor que te permite crear tantos circuitos como quieras, con todo tipo de opciones y una interfaz muy fácil de utilizar. Adictivo, suavísimo, bonito, rápido... Una auténtica pasada. Aunque claro, nos olvidamos de él en cuanto empezamos a jugar con *RC DE GO*.

A diferencia de *Revolt* o su continuación, *RC Revenge* (ver *preview* en la página 43), en *RC DE GO* no controlas un coche teledirigido con la típica cámara trasera de todos los juegos de carreras, sino desde un punto fijo. Como si fueras quien pilota un coche teledirigido, desde cierta distancia y sin moverte. La cámara —«tus ojos»— sigue al coche constantemente, pero sin moverse del sitio. No te hagas ilusiones, que no es tan fácil como suena... Carreras de asfalto, de tierra, un montón de coches para elegir, piezas que comprar para mejorar tu bólido... ¡Es el juego más adictivo que hemos probado en muchísimo tiempo! Bueno, al menos, fue el más adictivo durante cinco minutos. Después, vimos *BMX Dave Mirra*. El acabose.

Sólo hace falta una frase para describirlo: es un *Tony Hawk* con bici en lugar de monopatín. Ya está. Gráficos igual de suaves y detallados (aunque con un mejor flujo de cuadros), un control prácticamente idéntico, y una mecánica que engancha hasta dejarte los ojos como platos de no dormir... Cuando lo pruebes, te enamorarás perdidamente de él. Todas las piruetas imaginables, a cargo del ciclista acrobático que da nombre al juego, junto con otros muchos. Una joya.

Y por último, vimos una versión poco menos que «recién empezada» de *Ducati*. Sólo una moto, un circuito y una cámara para jugar, todavía. Pero da igual: basta con eso para adivinar que será el juego de motos definitivo para PlayStation. Al fin. Tan suave y rápido como *Wip3out*, tan precioso como *GT*... Una preciosidad. Todavía tiene problemas de control, por la extraña distribución de los botones, pero claro, esto no será así en la versión final, que verá la luz en diciembre.

El caso es que, a pesar de *Revolt* y *ShadowMan*, le dimos a Acclaim el beneficio de la duda. Y no cabe *duda* de que esto nos *beneficiará* muy pronto... Empieza a ahorrar para, al menos, tres juegos. ■



Aunque sólo hemos visto una pista, nos sobra para asegurarte que *Ducati* será el mejor juego de motos de PSX



BMX Dave Mirra le va a poner las cosas realmente complicadas a *Tony Hawk 2*. ¡Ambos son demasiado buenos como para elegir sólo a uno, maldita sea



LOADING



Carlos Robles, totalmente monoculizado por mirar lo que no debe.

CRíTICA DESTRUCTIVA

POLIFEMIZADO

Dicen los estudios de psicología sobre la percepción, que más del 80% del universo humano es visual, porque utilizamos ese sentido más o menos en un 80%, repartiendo el 20% restante en los otros cuatro sentidos. Y dicen los estudios de psicología sobre la percepción visual, que el cerebro es capaz de tridimensionalizar y calcular las distancias gracias a los dos ojos: una compleja operación cerebral que consiste en superponer la imagen que percibe un ojo con la que percibe el otro, obteniendo un espectro en el que las formas son más dispares cuanto más cerca está aquello que se ve.

De todo esto se deducen varias cosas. La primera: que uno cree que es verdad lo que ve, por encima de todo. La segunda: que cuanto más lejos está lo que se ve, más cuesta saber a qué distancia está. La tercera: que cuando se ve algo demasiado cerca, un ojo sobra. Y la cuarta: que con un solo ojo, se sabe qué se ve, pero no se sabe cómo de lejos está. Reflexiona sobre ello.

Pues bien, ya tengo una PS2. Al fin. Tanto tiempo hablando de ella, pensando en ella, escribiendo sobre ella... Y sólo ahora, cuando la veo sobre mi mesa, puedo experimentar que existe realmente.

Pero también he visto capturas de *Ferrari 360 Challenge*. Una joya. Y falta mucho para que salga. Está tan lejos aún, que soy incapaz de hacerme a la idea de cuándo lo tendré en mi PS2.

Aunque lo peor no es la ausencia de *F360*, sino la presencia de *F355*, para Dreamcast. He jugado. Lo he visto demasiado cerca. ¡Y es malditamente bueno, el condenado! Tan bueno, que la rabia de saber que no lo vería en mi PS2 me hizo arrancarme un ojo de cuajo con la uña.

¡Microcósmome Dios de inquiridiciones! Ahora, polifemado perdido, deambulo en mis crepusculallas cual monstruo gongoriano. Un solo ojo para ver imágenes de *F360*, *GT2000*, *WipEout Fusion*... Un solo ojo con el que no veo el momento de echarles el guante. Ya sólo veo en 2D, una realidad plana y distorsionada, falsa, absurda. Como Antena 3 cuando habla de videojuegos... No lo soportaré mucho tiempo. ■

ÚLTIMA HORA

LA QUINTA ENTREGA, A PUNTO

LARA SE LEVANTA DE LA TUMBA EN *TOMB RAIDER: CHRONICLES.* MÁS O MENOS...

Lara Croft está viva y en buen estado y regresa a PlayStation este invierno, aunque esto no es del todo exacto según los planes del desarrollador de Lara, Core Design. *Tomb Raider: Chronicles*, que tiene prevista su publicación en noviembre, gira en torno al funeral de Lara Croft, después de que se la hubiera dado por muerta al final del ahora erróneamente titulado *La Última Revelación*.

En declaraciones exclusivas a *PSMag*, el director de operaciones de Core, Adrian Smith, explica el proyecto: «Dejamos *Tomb Raider IV* en una situación delicada ya que Lara quedaba atrapada en una tumba. Vamos a continuar con esta premisa en *Tomb Raider V*. La nueva entrega muestra los recuerdos de los colegas que pudimos conocer en sus anteriores aventuras —gente como Jean-Paul y Pierre— acerca de las hazañas que vivieron con Lara». Las misiones tendrán lugar en cuatro nuevos escenarios y presentan vestimentas, armas y enemigos nuevos y las dos versiones de Lara, la de 16 años y la adulta. Añade Smith: «El juego empieza en Roma y continúa luego en Irlanda, donde Lara se ve envuelta en un misterio. Hay un complejo portuario en Rusia y en otro nivel aparece un edificio industrial. El tratamiento que estamos dando a los diferentes niveles es casi como el de juegos independientes».

Así las cosas, ¿Lara está viva o muerta? Y si ha pasado a mejor vida, entonces ¿quién va a protagonizar el juego para la PS2 que tiene previsto salir al mercado el año que viene, en Semana Santa? Según Smith, el título *Tomb Raider* para la PS2 todavía está en fase preparatoria, pero «va a sorprender muchísimo a la gente. No se trata de mostrar a Lara corriendo por templos y tumbas. Va a ser muy diferente y gran parte de lo que sucede en *Next Generation* (el título provisional) tiene su origen en los hechos que narra *Chronicles*».

Encontrarás más información sobre las futuras proezas de Lara, la película y los demás títulos para la PlayStation2 que prepara Core Design en nuestro reportaje en exclusiva del próximo número, *Tomb Raider: Chronicles.*

«¿Lara está viva o muerta? Y si ha pasado a mejor vida, ¿quién va a protagonizar el juego para la PS2?»

Ahí la tienes: la primera imagen jamás publicada de *Tomb Raider: Chronicles*. Sí, el juego todavía está en fase de desarrollo y sí, ésta es una imagen de Lara caminando por una cuerda floja

SECUELA DEL JUEGO DE BOXEO

EL SEÑOR JACKSON DEJA K.O. A TU CONSOLA

READY 2 RUMBLE: ROUND 2 PARA PLAYSTATION Y PS2

Tras el debut de *Ready 2 Rumble* en PlayStation las pasadas Navidades, Midway ha anunciado la realización de una secuela por partida doble: será publicada tanto para PlayStation como para PS2.

Phil Robinson, de Midway, aseguró a *PSMag* que «el juego será muy divertido, aunque también está dirigido a los aficionados al boxeo. Los movimientos extravagantes de los púgiles reflejan el estilo de las leyendas del boxeo y el juego luce un gran nivel de detalle gráfico y movimientos secretos». A los 11 combatientes del título original se sumarán 12 nuevos luchadores, entre los que se incluyen Michael Jackson, el Rey del Pop, y Shaquille O'Neal, la estrella del baloncesto.

Michael Jackson en persona visitó los estudios de Midway (es amigo del productor) y se le conectó a un equipo de captura de movimiento y grabación de sonido para que su encarnación en PlayStation fuera lo más exacta posible.

Hemos podido saber que la versión para la PS2 presentará una serie de mejoras respecto al título original, entre ellas unos gráficos muy superiores que incluirán animadoras, entrenadores y fotógrafos. Y lo que es más importante, habrá entrenamiento, un nuevo Modo de Campeonato, nuevas burlas, presentaciones y bailes del vencedor.

Midway promete asimismo dotar a la jugabilidad de una mayor profundidad con más movimientos especiales, nuevas combinaciones y tres niveles de Rumble Flurries. *Ready 2 Rumble: Round 2* tiene previsto subir al ring a principios de noviembre en ambos formatos.

«Gráficos muy superiores que presentan animadoras, entrenadores y fotógrafos»



Hazle una cara nueva (otra vez) al Rey del Pop, Michael Jackson, con más movimientos especiales y toda una nueva colección de combos

¡SILENCIO SE RUEDA!

NOS INVENTAMOS LAS MEJORES PELÍCULAS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS

10. MediEvil 2

«Alguien ha despertado a los muertos. Y claro, están que trinan.»
Dirigida por: **Tim Burton**

EL ARGUMENTO:

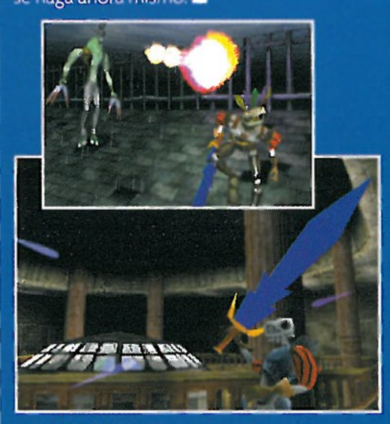
Londres, siglo XIX. Lord Palethorn, un brujo enajenado, ha encontrado unas páginas de un antiguo libro de hechizos. El descubrimiento le va de perillas: por fin podrá formar un ejército de muertos vivientes y adueñarse de Londres primero y del mundo después. Suerte que el hechizo también ha despertado a un héroe con rostro de calavera, Sir Daniel Fortesque. Palethorn necesita las páginas que le faltan del libro de hechizos para poder llevar a cabo sus maquiavélicos planes y sólo Sir Daniel puede pararle los pies.

EL GANCHO:

Una versión a la inglesa de *Pesadilla antes de Navidad* con ligeros toques de *Bitelchús*.

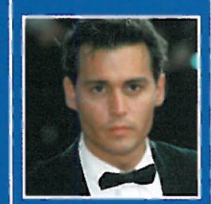
¿LUZ VERDE O NO HAY MANERA DE HACERLO?

Luz verde, desde luego. Burton es un genio mezclando lo infantil con lo macabro y le sería muy fácil volver a reunir el equipo que llevó a cabo la animación de *Pesadilla antes de Navidad*: eso sí, tendría que recrear el aire lúgubre y oscuro del Londres victoriano y sumirlo todo en una espesa niebla. Además, un muerto en el papel de héroe es siempre un anzuelo infalible y los doblajes de actores famosos están muy de moda. O, pensándolo mejor, ¿por qué no combinar animación con actores reales? Se ambienta la película en Londres, se ficha a talentos ingleses y anglófilos como Johnny Depp y... ¡bingo! Venga, que se haga ahora mismo. ■

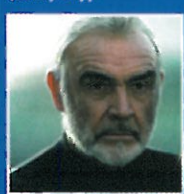


¿Podría Johnny Depp hacer bien el papel de caballero inglés con rasgos de esqueleto y un pésimo sentido de la moda? Sí, si pudiera imitar a la perfección el acento

EL REPARTO



▲ Sir Daniel Fortesque: Johnny Depp



▲ Lord Palethorn, el mago malvado: Sean Connery



▲ El profesor Hamilton Kilt (narrador): Kenneth Branagh



▲ Winston (el amistoso fantasma): Dexter Fletcher



▲ La princesa Kiya: Liz Hurley

Photography: AllStar

SECUELA DE JUEGO DE FÚTBOL

HA «RENACIDO» UNA ESTRELLA

FA PREMIER LEAGUE STARS 2001, DE EA, LLEGARÁ A FINALES DE ESTE VERANO

Aunque todavía está caliente el lecho de muerte de *Euro 2000*, EA anticipa ya el inicio de la nueva temporada con *FA Premier League Stars 2001*, cuyo lanzamiento está previsto para el próximo 18 de agosto.

El juego *Stars* del año pasado recibió críticas de todo tipo, las cuales, sin embargo, señalaban en general el sistema de pases como su peor elemento. Ése es tan sólo uno de los muchos apartados que el equipo de desarrollo ha puesto al día con motivo de esta secuela. El juego conserva el sistema de puntos *Stars*: puedes gastar las estrellas que tanto te ha costado ganar en tus jugadores o en nuevos fichajes.

También su aspecto es más elegante. Se ha dedicado un gran nivel de detalle a la arquitectura de los estadios y a la sempiterna obsesión de los ingleses, el tiempo. Curiosamente, las animaciones que hemos podido ver hasta ahora incluyen también unas caídas muy convincentes en las faltas, y torpezas en el control del balón que aportan un cierto toque de humanidad a tus diestros —que no perfectos— jugadores.

Teniendo en cuenta que el mercado de los simuladores de fútbol está saturado y resulta tan atractivo como una jaula de leones suspendida sobre una piscina llena de tiburones, el equipo de *Stars* sabe muy bien que tiene que trabajar muy duro. Pero si EA puede resolver los problemas del título original, al tiempo que dota a esta nueva entrega de la suficiente personalidad como para hacerse un hueco, podríamos ver un cambio de tornas a lo *FIFA*. ■



EA dispara pero, ¿acierta? Un aspecto nuevo y un sistema de pases mejorado podrían lograr que el balón se colase en la red



Ojo con el tiempo. El nivel de detalle de *FA Stars 2001* es superior al de la versión 2000, lo que permite a los jugadores realizar más entradas

GESTIÓN FUTBOLÍSTICA

TE DOY 10.000 MILLONES Y TÚ TE VIENES

FOOTBALL MANAGER 2001 SE DESPRENDE DE SU VIEJA IMAGEN

Los fichajes por una docena de huevos, mil duros y un jamón han pasado a la historia. Ahora lo que se lleva es el dinero contante y sonante, 10 mil millones, por poner una cifra cualquiera, y no damos más datos porque tampoco no es cuestión de machacar a los pobres aficionados del Barcelona.

Los tiempos cambian, pero lo que siempre será necesario en un buen club es hacer es un proyecto a largo plazo y tomar decisiones, por muy duras que sean.

Football Manager 2001, de EA Sports, hace gala de un saneamiento envidiable después de (respira hondo) *FA Premier League Football Manager 2000*. Naturalmente, sigue contando con todas las licencias de EA en lo que respecta a equipos y nombres de jugadores. De hecho, muchos de los problemas del anterior título derivaban del hecho de que se trataba claramente de una conversión de un juego para PC. Esta vez, EA ha empezado desde cero y ha diseñado un título pensado para ser jugado en una consola. El acceso a la tarjeta de memoria es más rápido y la interfaz ofrece una navegación fácil y rápida con un controlador estándar. *PSMag* lo ha probado y los atajos son sorprendentemente intuitivos. Se ha hecho todo lo posible para que los partidos puedan ser visionados como si de un partido real se tratara y la acción del juego recuerda a la de los espacios de resúmenes deportivos de la televisión.

Existe una gran competencia, representada sobre todo por los actuales campeón *LMA* y subcampeón *Player Manager*, pero *FM2001* pedirá la revancha cuando se lance este mes de agosto. ■



La navegación por el juego se ha hecho más fácil y más rápida

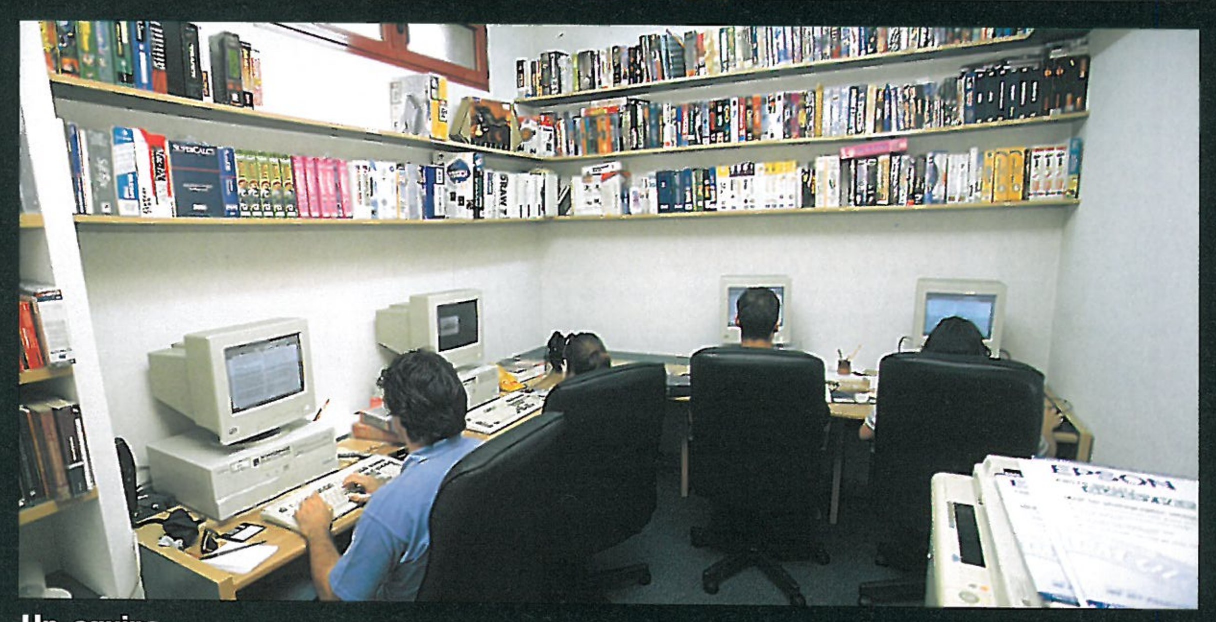
EL NÚMERO DE VIDEOJUEGOS DOBLADOS AL CASTELLANO ES CADA VEZ MAYOR

HISTORIA DE UN DOBLAJE

PSMag TE DESCUBRE QUÉ SE ESCONDE TRAS LA VOZ DE UN PERSONAJE POLIGONAL



Juan Logar en pleno proceso de «conversión» en Rayman. No, no se está mirando en un espejo: eso negro es un micrófono analógico, ¡zoquete!

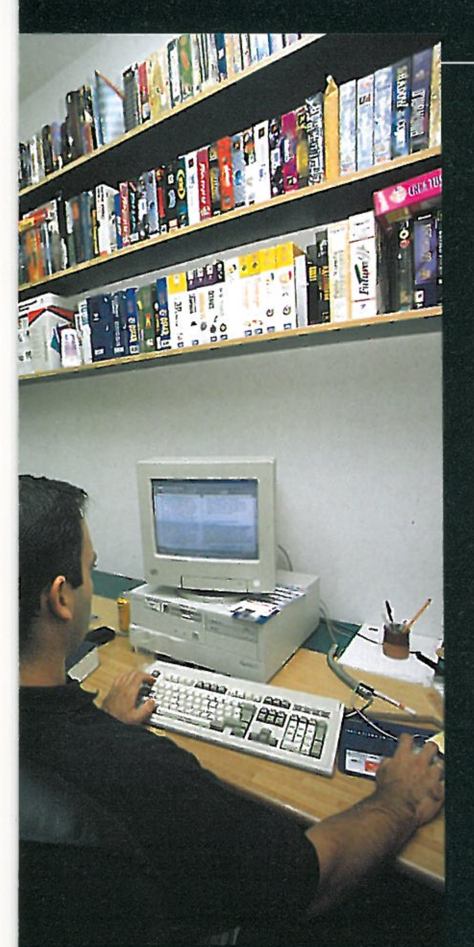


Un equipo de traductores se encarga de traducir y adaptar al castellano los textos originales, que suelen llegar en inglés, francés o alemán. En agua MassMedia han llegado a traducir juegos taiwaneses y checos. ¡Ay, quién supiera lenguas!

Qué sería del duro Humprey Bogart sin esa voz profunda y rota por el tabaco? ¿Podrías soportar ver una película en la que Bruce Willis hablara con la voz de Jerry Lewis? ¿Qué sería de *Apocalypse Now* si Marlon Brandon hubiera pronunciado con voz de pito «el horror... el horror... » en medio de la guerra de Vietnam? Inconcebible. De la misma manera que escuchamos hablar en castellano a actores y actrices norteamericanos, chinos o franceses, cada vez es más habitual que personajes poligonales nacidos en Japón, Estados Unidos o Inglaterra hablen nuestro idioma. Títulos como *F1*, *Metal Gear Solid*, *Syphon Filter 1* y *2*, *Silent Hill* o *MediEvil 1* y *2* nos han acostumbrado a centrarnos en el juego sin tener que preocuparnos por el diccionario de inglés-español. ¡Menudo alivio! Pero casi más importante que el creciente número de videojuegos doblados es el hecho de que cada vez se hace de manera más profesional. Algunos llegan a mejorar la versión original. Picados por la curiosidad de saber qué hay detrás de esas voces, *PSMag* asistió a una de las sesiones de doblaje de *Rayman 2: The Great Escape*, de Ubi Soft. Y esto es lo que descubrimos.

LOS COMIENZOS

Esperanza Hernández y Jesús Lázaro son periodistas. Hacían lo mismo que nosotros: escribir sobre videojuegos. Eran otros tiempos y muy pocos juegos llegaban al mercado español doblados al castellano. Algunos, con suerte, venían subtitulados. «Nosotros ya llevábamos un tiempo en este mundo, teníamos experiencia y conocíamos a mucha gente del sector. Empezamos a pensar en la posibilidad de montar un estudio profesional de doblaje de videojuegos.» Así comenzó todo, hace ya ocho años. «Sí que llegaba algún que otro título en castellano, pero el doblaje era tan malo que era preferible la versión original. El primero que se hizo en España realizado por actores, con un guión traducido y adaptado al castellano, lo hicimos nosotros. Era un juego de PC, *DreamWeb*», recuerda Hernández. Tanto ella como





La sala de control y la pecera. ¿Que dónde está el agua? Ufffff...

Lázaro tienen muy claro que el mayor obstáculo con el que han tenido que enfrentarse «no ha sido tener que convencer a un cliente de que nos contratase a nosotros. Lo difícil es convencerle de que es necesario doblar los videojuegos». Sin embargo, ambos reconocen que las compañías son cada vez más conscientes de lo importante que es para los jugadores «entender» a los personajes.

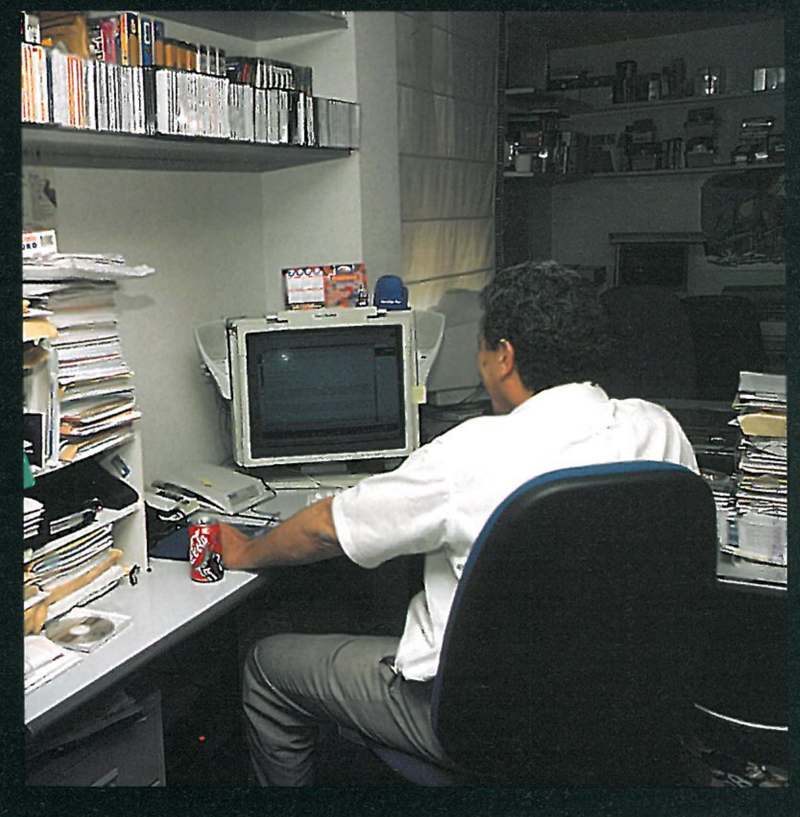
«Lo difícil no es convencer al cliente de que nos contrate a nosotros, si no hacerle ver que es necesario doblar los juegos»

IMAGINACIÓN Y EXPERIENCIA

Los guiones llegan a Agua MassMedia, la empresa de Hernández y Lázaro, en versión original. Normalmente también reciben alguna imagen del juego aunque tampoco es extraño que el equipo se ponga a trabajar sin saber siquiera su título, lo que dificulta bastante el doblaje. Muchas veces el proceso de «localización» comienza cuando el videojuego aún se encuentra en fase de desarrollo. Por eso se suelen grabar distintas versiones. Si en el original la traducción textual de una frase es, por ejemplo, «¡el mundo se ha partido en 1.000 lums de plata!», se hacen dos grabaciones: una con esa frase y otra con «¡el mundo se ha partido en lums de plata!». «Así —desvela Hernández— te curas en salud y evitas que un doblaje se pueda ir al garete si los desarrolladores deciden al final que van a ser 3.000 o 10.000 lums de plata». Y es que la experiencia es la madre de la ciencia.

Una vez traducido y adaptado el guión, el director de doblaje hace los ajustes necesarios para que el texto coincida con los movimientos de los labios de los personajes. Después llega el momento de empezar a pensar en los actores. Lázaro, habitual director de los doblajes que realiza Agua MassMedia, asegura que si conoces el juego y el personaje es mucho más fácil dar con la voz más adecuada. «Es el caso de *Rayman 2*. Nosotros ya habíamos trabajado con el primer título. Éste era un Rayman mayor, con más capacidad de hacer cosas que el primero. Su voz debía dársela un actor joven, pero con experiencia. Conocíamos a Juan Logar, sabíamos que él había doblado al adolescente de *Terminator 2* y enseguida pensamos en él», añade.

La grabación se hace en «la pecera»: una habitación totalmente aislada y separada por un cristal de la sala de control. Los actores se encierran en ella, se plantan los cascos y se sitúan frente al micrófono. Y dejan de ser ellos. Uno se convierte en Rayman, otro en el mago Polocus, ella en la hada Ly... Cuando tienen imágenes del juego, las visualizan en una televisión instalada en la pecera. Así es más fácil que se meterse en la piel del personaje poligonal, entonar y sincronizar texto y boca. Y si no las hay le echan la imaginación y la picardía



que dan muchas horas de oficio. Una vez concluida la fase de grabación, le toca el turno a la postproducción: procesar las voces (se filtran los sonidos salivales, de la respiración, etc.), hacer copias en el disco duro y en DAT (Digital Audio Tape), digitalizar los ficheros... Desde que Agua MassMedia recibe la versión original hasta que concluyen su trabajo pueden pasar, aproximadamente, dos meses. Por último, se convierte en un formato adecuado para que la compañía pueda integrar los diálogos en el juego.

EL «PRESTAMISTA» DE VOCES

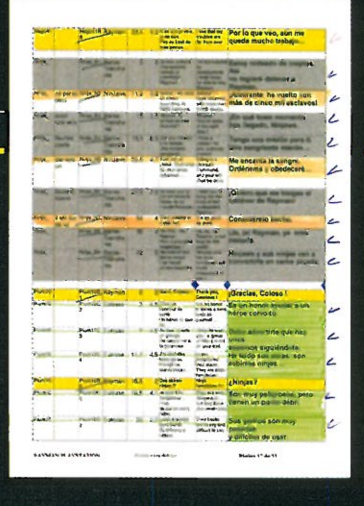
Juan Logar tiene 25 años. Hace 20 protagonizó una película, «Quiero soñar». Ése fue el comienzo de su carrera como actor profesional de doblaje —una profesión anónima pero imprescindible— en el cine, la televisión y, ahora, en los videojuegos... «No se trata de tener una voz bonita, sino de saber utilizarla», afirma con rotundidad. Escuchándole hablar sobre su profesión parece que todo es muy sencillo. Viéndole trabajar llegas a la conclusión de lo contrario. «Se trata de aprender una técnica y saber manejarla. Una vez que has aprendido a modular y utilizar tu voz y a sincronizar el guión con los labios del actor o personaje, está todo hecho», dice Logar. Si él lo dice... Logar, que ha doblado muchas películas —la última ha sido *American History X*— no cree que ser la voz de un personaje de videojuego sea más fácil o más difícil que doblar a un actor. «Simplemente es distinto. Trabajar en un videojuego, por ejemplo, es más creativo —arguye— porque el personaje te pertenece más. Te permite crear en cada frase. En el cine estás mucho más limitado porque hay una cara que con sus gestos y expresiones te está marcando el camino. Tu misión en una película es ser anónimo: hacerlo tan bien que nadie hable del doblaje». La voz española de Rayman reconoce, sin embargo, que es más difícil sincronizar el texto con los labios en el caso de dibujos animados y seres poligonales «porque los movimientos no son reales». Lázaro apunta otra dificultad: la que supone para un actor habituado a doblar películas con un principio, una trama y un final, meterse en la piel de un personaje que «muere doce veces en siete lugares diferentes».

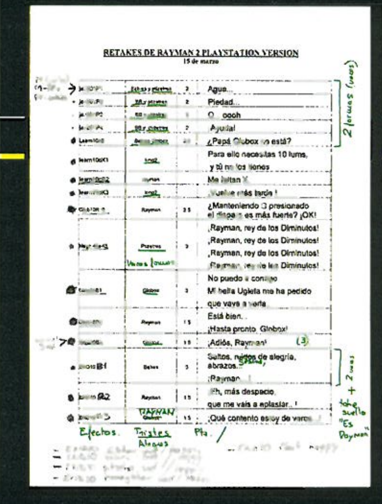
En cuanto a los géneros, Hernández, Lázaro y Logar coinciden en una cosa: no les gusta nada doblar videojuegos violentos y les entusiasma hacerlo con los juegos infantiles, que son los más difíciles. «Los títulos dirigidos a niños tienen que ser divertidos, con ritmo, animados y educativos. Has de tener mucho cuidado con lo que dices y muchos incluyen canciones. Y eso, ya sí que es el colmo», afirma Lázaro. ¿Y los más aburridos? Estaba claro: los de estrategia y rol. «Son larguísimos. Ahora hemos terminado uno, *Arcátera*, que tiene 370.000 palabras», resopla. Nosotros también resoplamos, vaya palabrerío.

Lo habitual es que en un doblaje importante participen alrededor de 16 actores, tres traductores y el equipo de producción. En *Rayman 2*, para que te hagas una idea, han trabajado siete actores que han pronunciado un total de 10.000 palabras. Otros, como *A sangre fría*, necesitan más personal: tiene 112 personajes y un total de 350 minutos de voz, mientras que una película tiene alrededor de 50. No está mal, ¿eh? Pues seguid, seguid contando palabras, haciendo minutos y convirtiendo en hispanohablantes a todo polígono viviente. Nuestro «espan-inglis-pitinglis» os lo agradecerá eternamente. ■

HACIENDO EL BUDDIE

¿Te imaginas un mundo habitado por pildoritas regordetas de colores que se pasan el día a golpes de cañón y metralleta? Si tu imaginación no da mucho de sí échale un vistazo a *Team Buddies*, el juego que Sony publicará este mes de septiembre. En este arcade divertido y original en el que se enfrentan equipos de diferentes colores destacan los comentarios de los buddies, divertidísimos. Aunque ha sido su primera incursión en el mundo del doblaje, sus artífices, Alberto y Fernando Minaya, cuentan con la experiencia que da la radio. Su programa, «La noche más loca», lleva años emitiéndose con éxito. Sony se fijó en ellos, en su humor y descaro, para que fuesen las voces españolas de los buddies. Y ellos no lo dudaron. «Nos hemos divertido mucho haciéndolo» asegura Alberto, que reconoce que le ha picado el gusanillo y que le gustaría doblar un juego tipo *Metal Gear Solid*. «No ha sido un doblaje en el sentido estricto de la palabra —explica— porque los buddies no mueven la boca y no hay diálogos largos. Lo que hemos hecho ha sido adaptar y grabar comentarios que acompañan determinadas acciones y situaciones». Eso sí, los dos solitos se han bastado para impostar cuatro voces distintas por equipo. Y hay unos doce: el de los paletos, los franceses, los italianos, los japoneses, el de los robots... ¡Qué recursos! El caso es que entre frases mordaces e irónicas, los tópicos más tópicos y otras diabluras se te pasa la guerra en un periquete. ¿Guerreamos otra vez? ■





RETAKES DE RAYMAN 2 PLAYSTATION VERSION
15 de marzo

Agua...
Piedad...
O... oooh
¡Ayuda!
¿Papá Globox ... está?
Para ello necesitas 10 lums, y tú no los tienes
Me faltan X
¡Vuelve más tarde!
¿Manteniendo ... presionado el disparo es más fuerte? ¡OK!
¡Rayman, rey de los Diminutos!
¡Rayman, rey de los Diminutos!
¡Rayman, rey de los Diminutos!
¡Rayman, rey de los Diminutos!
No puedo ... contigo
Mi bella Ugleta me ha pedido que vaya a verla
Está bien...
¡Hasta pronto, Globox!
¡Adiós, Rayman!
Saltos, ... de alegría, abrazos...
¡Rayman...!
¡Eh, más despacio, que me vais a aplastar...!
¡Qué contento estoy de veros...!

Estas páginas pertenecen al guión de doblaje de *Rayman 2: The Great Escape*. Contiene toda la información necesaria para los actores, el director de doblaje, el equipo de producción... Cada línea de diálogo se denomina *take*. Cada uno de ellos tiene un código para ordenarlo y meterlo en su fichero correspondiente. Al final del proceso, se digitalizan los ficheros. Fácil, ¿verdad?



Lázaro suele ejercer de director de doblaje y se encarga también de la postproducción. Con ese armatoste —mesa de edición para los menos brutos— puede hacer casi de todo. Eso sí, para manejarla hay que hacer un máster de siete años

«Doblar un videojuego no es ni más fácil ni más difícil que doblar una película o una serie de televisión. Simplemente, es distinto»

Cool-@Cam

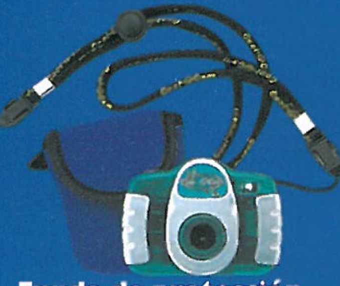
3 EN 1

- Web Cam
- Digital Cam
- Vídeo Cam

¡Incluye muchos accesorios!



Soporte para función Web Cam



Funda de protección
+ correas de transporte



Cable USB 1.5m



Soporte para trípode

¡La cámara Digital más pequeña del mercado!



Te permite:

- Realizar Vídeo conferencias con tus amigos a través de Internet. NetMeeting incluido.
- Almacenar hasta 80 fotos, descargarlas en segundos en tu ordenador y luego retocarlas y modificarlas (Photo Expreess incluido).
- Crear hasta 16 segundos de grabación vídeo digital.



Pilas Incluidas AAA

Ulead Photo Express 3.0

Microsoft NetMeeting
Internet communication software





Distribuido por: MAJORETTE ESPAÑOLA, S.A. Crtra. Sta. Eulalia, Edificio "Vanguard"
08902 - HOSPITALET DE LLOBREGAT - BARCELONA - ESPAÑA

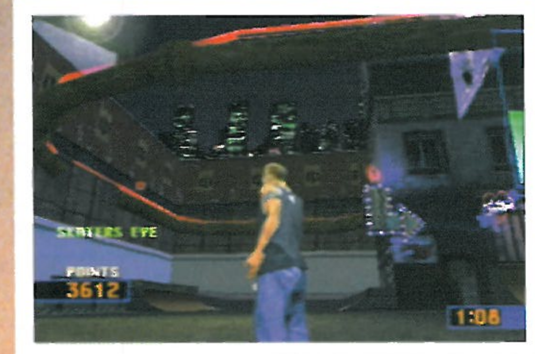
CONCURSO

grind session

toy machine ed templeton 1944



¿Te sientes capaz de subirte a un monopatín y dar vueltas en el aire, deslizarte por una barandilla y volver a pisar el suelo con todos los huesos en su sitio? Seguramente no pero para eso tienes la Play. Aplícate un poquito, estrújate las neuronas y concéntrate. Responde a nuestra pregunta y conviértete en el rey del combo, el príncipe del *grind* o en el conde del *boardslide*. Yeah, baby.



La pregunta

En el *skateboarding*, ¿a qué se le llama hacer un *grind*?

1. Dar un golpe a la tabla con los pies para que dé vueltas mientras giras en el aire
2. Avanzar con la parte metálica de las ruedas
3. Levantar la parte delantera de la tabla

El premio

Un juego promocional de *Grind Session* para cada uno de los 50 ganadores



La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Grind Session*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuesta: ....

....

Nombre: ....

Domicilio: ....

Población: ....

Código postal: ....

País: ....

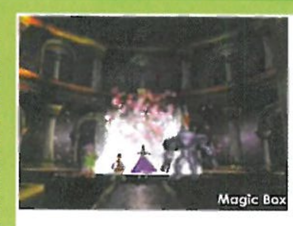
Teléfono: ....

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.



PREVIEWS





Después del endiablado *Eternal Ring*, From lanza *One Fourth*

ONE FORTH

FROM SOFTWARE / INVIERNO 2000

One Fourth, un JDR de acción en 3D con una historia a la zaga casi interminable, es otro liquidamonstruos para PS2 de los creadores de *Eternal Ring*. Los ocho personajes jugables destacan en los combates y en el lanzamiento de conjuros, y el título se refiere al hecho de que tienes en tus manos un equipo de cuatro. Un sistema de control muy pulido te permite atacar con un personaje, poner al resto en posición y cambiar a otro personaje pulsando únicamente un botón. Cuando no puedes controlarles directamente, los otros personajes recurren a la IA y te ayudan con pautas de conducta que puedes adaptar y personalizar a tu gusto.

Aunque los anteriores títulos de From para PS2 parecían algo apresurados, esperemos que *One Fourth* les dé la cancha suficiente para que la experiencia tenga un fin más afortunado. ■

¿Te gustan los karts? ¿Y los extraterrestres? ¿Y qué nos dices de los huevos? Seguro que este juego te chifla





TAIMU BOKAN GO! GO!

BANDAI / VERANO 2000

Si el nombre de Bandai te suena (y mucho), es porque son los reyes del *merchandising*. Seguramente habrás visto su A triangular decorando filas de cajas que comprenden desde Power Rangers a Digimon, y si te pusieras a contar todas las As que andan sueltas por ahí seguro que encontrarías letritas hasta en la sopa. Así pues, a nadie le sorprenderá enterarse de que su nuevo título de carreras de karts, *Taimu Bokan Go! Go!*, esté basado en un *anime* popular, aunque en uno dirigido a la audiencia más joven. Eliges entre uno de los 14 equipos, que recuerdan a los de *Los autos locos* y en cuya lista de integrantes se encuentran siete héroes y siete villanos. Se trata de otro juego de carreras de karts con *power up* de locura y pistas salpicadas de colorido, y el modo League te permite ir acumulando puntos que luego puedes intercambiar para poner a punto el motor o mejorar la conducción. No es que parezca un juego de pacotilla, pero... ¿no está el género ya algo saturadito? ■

プレイステーション™

ORIENT EXPRESS

NUEVO JDR DE NAMCO

CUÉNTAME OTRO CUENTO...

NAMCO ESTÁ A PUNTO DE LANZAR *TALES OF ETERNIA*

En Japón existe una regla no escrita: no importa lo bueno que seas o los juegos que vendas, nadie te tomará en serio como gran compañía de software hasta que hayas creado tu propia serie de rol. Lo sentimos, pero la realidad es así de cruel. Fíjate un poco y verás: Capcom tiene su *Breath Of Fire*, Konami tiene *Suikoden* e incluso Namco (los reyes de las recreativas que cuentan con series como *Tekken* y *Ridge Racer*) tiene una serie menos famosa de juegos que ya empezó con *Tales Of Phantasia* para SNES.

Ahora vuelven a estar entre nosotros con *Tales of Eternia*, que sigue la misma fórmula de gráficos en 2D con todo lujo de detalles, una mezcla de entornos con diferentes perspectivas y unos combates totalmente majaretas en los que (como en *One Fourth*, arriba) tú controlas a un personaje mientras el resto se vuelve loco realizando, a través de la IA, cualquier pauta de conducta que se te haya ocurrido asignarles.

Hay seis personajes principales: Rid Hershel es un cazador y espadachín de 18 años que se erigirá como el previsible líder, acompañado por el joven Farrah Oersted, de 17 años. Los cerebritos de la operación los pone Keel Zeibel, un estudiante de magia, con alguna que otra ayudita de Chat, la chica pirata, y de Fomalhaut, el mercader. Por último, aunque se trate con toda seguridad uno de los personajes más intrigantes, está Melody, una muchacha que no sólo tiene una mascota monísima que responde al nombre de Quickie sino que encima se dice que la usa como arma en plena batalla. La centralita de la Sociedad Protectora de Animales acabará colapsada.

En el sistema de juego también tienen cabida criaturas llamadas Klemells, espíritus a los que puedes conjurar y que habitan en los cristales (cuentan que se parecen a las Guardian Forces de *Final Fantasy*). Keel Zeibel tiene el poder de canalizar la energía de los espíritus de los cristales, lo que se traduce en unos conjuros mágicos muy poderosos. Sin embargo, por lo que hemos visto hasta ahora (Ifreet, Undine, Sylph), no es que estemos precisamente ante el más revolucionario de los sistemas de magia. En los momentos más ligeros, *Eternia* posee una mentalidad de subjuego bastante potente. Ya se trate de rafting en aguas embravecidas, voleibol en la playa o un simple y puro juego al escondite, la adición de retos para el jugador convierte a un montón de acontecimientos pasivos la mar de normales en ingredientes muy interesantes.

Se prevé que *Tales Of Eternia* esté a punto para el lanzamiento japonés a finales de año. No hay ni rastro de noticias sobre la traducción, pero de esperanza también se vive. ■





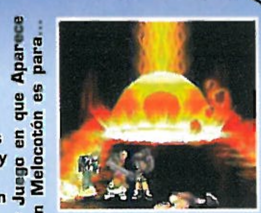
Unos reinos exuberantes son el marco incomparable de *Tales of Eternia*, de Namco. Las colas interminables en el Tokyo Game Festival celebrado en marzo confirman que va a ser un bombazo

NUEVOS LANZAMIENTOS

TALE OF BELL

(CAPCOM)

¿Cuánto tiempo va a pasar hasta que podamos disfrutar de estos juegos de cartas coleccionables en Occidente? *Tales of Bell* tiene todos los ingredientes de un JDR, pero en lugar de combates hay que enfrentarse en partidas con cartas coleccionables como las que aparecen en *FFVIII*. La idea es conseguir, cambiar o acumular cartas de fuego, hielo y madera, y hacerte con las más raras que poseen los contrincantes ocultos. En tu búsqueda de las Siete Campanas de Oro que alguien ha robado del Cielo, algunos personajes legendarios del folklore japonés (como Momotaro, el chico que nació en un melocotón) estarán ahí para ayudarte y echarte una manita. ■





Y el premio al Mejor Juego en que Aparece un Niño Nacido en un Melocotón es para...

AQUARIAN EIJI: TOKYO WARS

(ESP)

La ciudad de Tokio, empeñada en demostrar que goza de un efecto imán para todos los monstruos habidos y por haber, ha caído bajo el ataque de unos invasores galácticos. ¿Y a quién mandarías tú a encargarse de tamaña agresión alienígena? Pues cómo no, a un grupo de preciosidades con poderes psíquicos. La novedad es que el juego soporta hasta cinco jugadores mediante el MultiTap, de manera que cada cual podrá «jugar» con la colegiala de los ojazos de vuestros sueños. Desmadre, telequinesia y unas faldas peligrosamente cortas... ahí está el secreto. ■





Colegialas, monstruos, minifaldas... Esto no es Texas, muñeca

HARVEST MOON

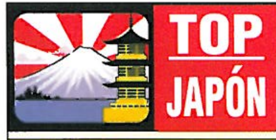
(NATSUME)

Harvest Moon es una actualización para PlayStation del exitazo de culto de SNES y Game Boy. Básicamente se trata de un simulador de granja en que tienes que ordeñar las vacas, arriar a las ovejas, alimentar a los pollos y recoger la cosecha de todo tipo de verduritas cultivadas en tus campos. El juego también tiene un vago argumento detrás, por raro que parezca, pero la estrategia simple y atrayente lo convierte en una experiencia terriblemente adictiva. Además, no tendrás necesidad de levantarte a las cuatro de la madrugada para empezar a jugar y podrás mantenerte alejado del saludable aire del campo. ■





¿Harto de colegialas, monstruos, minifaldas y demás? Prueba con éste. Encima, tiene vacas



TOP JAPÓN

TOP 5 - LOS MAS VENDIDOS



1. Breath of Fire IV (Capcom)
2. Space Battleship Yamato: Soldiers of Love (Bandai)
3. Fever 2 Sankyo: Official Pachinko Simulation (ICS)
4. Brave Saga 2 (Takara)
5. EverGrace (PS2) (From Software)

TOP 5 - LOS MAS ESPERADOS

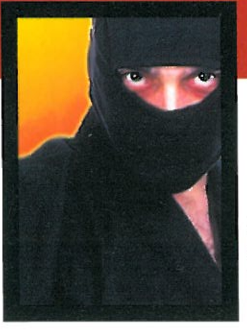


1. Final Fantasy IX (Square)
2. Dragon Quest VII (Enix)
3. Final Fantasy X (PS2) (Square)
4. Onimusha: The Demon Warrior (PS2) (Capcom)
5. Tales Of Eternia (Namco)

TOP 5 - LOS FAVORITOS DE LOS LECTORES



1. Vagrant Story (Square)
2. Breath of Fire IV (Capcom)
3. Tekken Tag Tournament (PS2) (Namco)
4. Ridge Racer V (PS2) (Namco)
5. Kessen (PS2) (Koei)



Ninja X, el nuevo y misterioso agente de *PSMag*, avanza con paso sigiloso por las calles de Tokio a la caza de polígonos...

JUVENTUD OTAKU

CALMA CHICHA ANTES DE LA TEMPESTAD

La pausa antes del diluvio de lanzamientos de verano se ha vivido como un tiempo de reposo ideal para el cambio, aunque todos los ojos están fijos en Occidente y la mayor parte de noticias sobre juegos japoneses provienen de Estados Unidos. Para seguir con la onda, Square ha confirmado que su cinematográfico camorrista para PS2 *The Bouncer* aparecerá en Estados Unidos mucho antes del lanzamiento japonés (aunque, sinceramente, nadie pondría cara de sorpresa si el producto se retrasara dados los rumores que circulan sobre los problemas de calendario y el personal clave que ha abandonado el proyecto...).

Como todos sabréis a estas alturas, Hideo Kojima ha estado muy ocupado, tanto en promociones como en el diseño de juegos. Acorralado por la revista *Weekly Famitsu*, el hombre que se esconde tras *MGS1* y *2*, *Policenauts* y *Snatcher* (ah, y no vayamos a olvidarnos del monísimo título de amoríos de colegialas *Tokimeki Memorial*) terminó convirtiendo la entrevista en un diálogo profundo y filosófico sobre la naturaleza de la esencia humana. Afortunadamente, en la entrevista que apareció en nuestro anterior número el hombre se despachó por otros lares descubriendo nuevas armas, personajes y detalles de la historia de *Metal Gear Solid 2*. ¿Tienes la sensación de perderte algo por no leer esas revistas japonesas tan súper profundas? Pues este verano reflexiona. ■

AKIHABARA MON AMOUR

NINJA X SE MUEVE SIGILOSO POR EL BARRIO MÁS TECNOLÓGICO DE TOKIO Y ENVÍA LAS ÚLTIMAS VERDADES Y MENTIRAS A *PSMag*...

Enix ha anunciado oficialmente que *Dragon Quest VII: Soldiers From Eden* aparecerá el 26 de agosto en un paquete de dos CD. Dado que el retraso es ya cuestión de años, quizá los chicos de Enix hayan sido demasiado optimistas reservando tanta publicidad en televisión para junio. Esto coincide con las noticias frescas de Square sobre el lanzamiento japonés de *FFIX*: se adelanta del 19 al 7 de julio. Pisándonos los talones, vaya.

El premio al título con más tela de este mes se lo lleva Bandai por su CD de ampliación de *Gundam* llamado *Giren's Ambition - Geanealogy Of Ziona Capture Instruction Book*. Venció con facilidad a *Opinion Tuning Car Battle Spark R* de MTO, pero no llega a superar por poco a *Yellow Monkey Trance Mission – VJ Remix*.

Estos hackers del Pacífico la han armado otra vez, pero ahora no tiene nada que ver con los «I love you» y derivados múltiples. Marcándose unas rondas piratas en un emulador de PC, surca las pantallas *The King Of Fighters 2000 – Pretty Girl Stripping Street Fighter*, un *beat'em up* no oficial, ilegal hasta la médula e inevitablemente de mal gusto en que aparecen versiones en topless de Chun Li, Morrigan, Mai, R. Mika y demás.

SÓLO EN JAPÓN

HAPPY SALVAGE

(MEDIA WORKS)

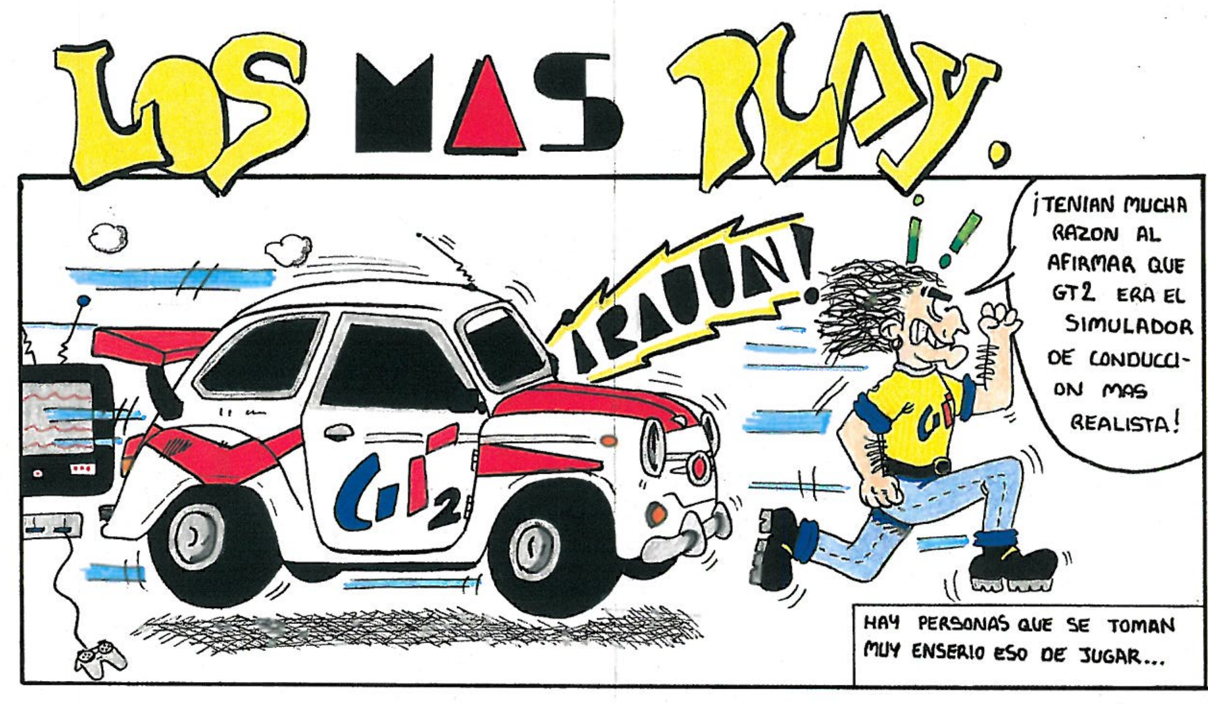
¿No te apetecería sumergirte en busca de un tesoro, explorar islas bajo un sol de justicia y citarte con las chicas en la playa? Bueno, quizás te suene a gloria, pero sólo los japoneses se las podrían ingeniar para que pudieras hacerlo en casa, más solo que la una y cuando la noche ha caído. Supuestamente *Happy Salvage* es una aventura oceánica: investigarás barcos hundidos, saquearás perlas y cambiarás tus hallazgos por equipo de inmersión de calidad. Pero a lo que te dedicarás principalmente, por mucho que digan, es a citarte con chicas virtuales. En tu casa. Más solo que la una. Y cuando la noche haya caído... ■

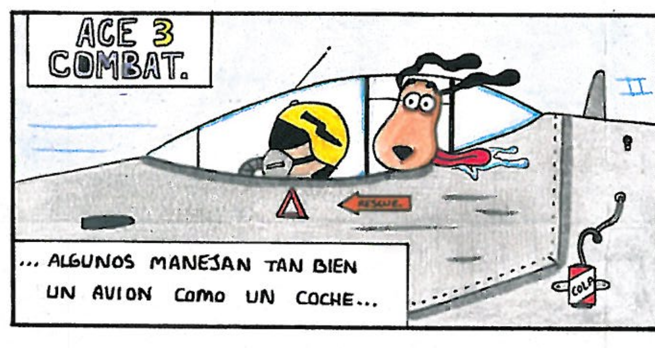


PLAYSTATION EN VIÑETAS (LA SERIE)

LA CALIDAD DE VUESTROS DIBUJOS GARANTIZA LA CONTINUIDAD DE ESTA SECCIÓN. ¡ENHORABUENA!

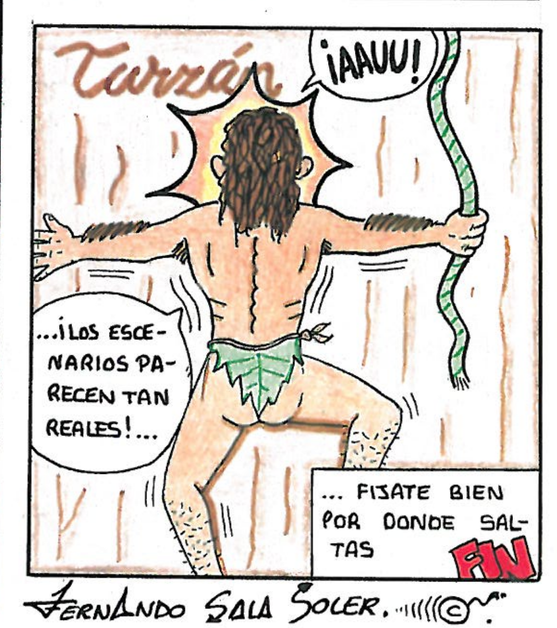
Hay quien es capaz de vender su camiseta por 10.000 millones y quedarse a cambio con un trapo blanco. Pero nuestra camiseta es única, personal e intransferible. Y sólo la ofrecemos a los que la merecen. Así de chulos somos.











FERNANDO SALA SOLER.



Hay puertas
que debes abrir antes de continuar



Volante recomendado: McLaren Steering Wheel

¿Vas a pasar
otra página más de tu vida?



Acclaim
www.acclaim.com



NOMBRE:

LMA MANAGER 2001

OBSERVACIONES:

CODEMASTERS SIENTA LAS BASES DE SU SIMULADOR FUTBOLÍSTICO PARA LA BATALLA DE LA PRÓXIMA TEMPORADA

CARACTERÍSTICAS	
GÉNERO:	Simulador de gestión futbolística
DISTRIBUIDOR:	Proein
FABRICANTE:	Codemasters
FECHA DE LANZAMIENTO:	N/D
DISEÑO DE PERSONAJES:	
COMPLETADO:	65%





Un derby de segunda que ya es un clásico en las islas; los dos equipos de Sheffield luchando por ganarse la simpatía de sus habitantes



¿El estadio del Chelsea?
¿Por qué no tratas de colocarlo en Madrid?

El éxito inmediato de *Manager de Liga* (conocido como *LMA Manager* en Gran Bretaña) dentro del género de los simuladores de gestión futbolística tiene mucho en común con la victoria del Deportivo en la pasada temporada. Saliendo de la nada, este juego se zafó de las embestidas de sus contrincantes de EA e Infogrames para protagonizar el mayor episodio mata-gigantes desde que el Numancia eliminara a unos cuantos equipos de primera en la Copa del Rey de hace tres temporadas. Este año, ante el aparentemente inevitable dominio de los dos grandes para la próxima temporada, Codemasters está llamado a defender su estatus de líder de la clasificación y a seguir su camino triunfante este otoño con una edición 2001 totalmente revisada.

Así es que, del mismo modo que Irureta trae a nuevos jugadores cada año para reforzar su equipo, Simon Pryterch, productor de *LMA*, ha estado mejorando a su campeón con la inclusión de unas cuantas opciones nuevas. «No queríamos sacar una secuela convencional actualizando sólo las estadísticas, así es que volvimos a diseñar el juego de la cabeza a los pies», nos dice Simon. «Uno de los cambios más evidentes lo encontramos en el aspecto del juego. Disponemos de un nuevo *look*, limpio, contemporáneo y que mantiene el acceso mediante el botón lateral. El nuevo *look* también afecta a las pantallas de vídeo, con estilo de un canal de TV interactivo. Todo ello hace que el juego sea más accesible y fácil de usar.»

«También hemos mejorado bastante la inteligencia artificial de los partidos para reflejar todas las sutilidades derivadas de las decisiones tácticas.» Simon continúa y se va explayando a gusto. «Hemos hecho que las animaciones en 3D sean más variadas y realistas para que realmente se note la diferencia. La IA nos ofrece la simulación completa de un partido de verdad y lo hace mejor que cualquier juego de acción que hayamos visto.»

PROFUNDIDAD DE EQUIPO

Para añadir variedad a lo que puede ser una larga temporada, el equipo ha incluido nuevos retos. El productor, Simon Prytherch, nos habla de sus favoritos. «Está el Equipo Fantasía», nos dice entusiasmado. «Al principio de la temporada te dan una cantidad de dinero para que compres a los jugadores que quieras. Durante la misma el mercado de fichajes no está disponible. Tienes una temporada para ganar la Liga.» También de reciente incorporación es el modo Crisis. «Eres el segundo de tu división, tus seis mejores jugadores están lesionados y sólo faltan dos semanas para que se cierre el plazo de fichajes. Tienes tres meses para acabar siendo el campeón.» Otro cambio clave en el juego es el funcionamiento de las tácticas. Simon se explica: «si al principio tanto detalle te parece demasiado, puedes seleccionar una de las muchas tácticas ya preparadas, entre las que se encuentran las del Liverpool de los 70 o el Brasil de 1970; pero puedes crear tu propia táctica. También hay una nueva opción que te permite interaccionar en tiempo real y usar tácticas secundarias. Mediante los botones laterales puedes cambiar temporalmente y de forma instantánea la táctica de tu equipo, igualito que un entrenador gritando instrucciones desde la banda.»

«Disponemos de un nuevo look, limpio, contemporáneo y que también afecta a las cámaras,



Practica las entradas en los partidillos de cinco contra cinco o en los ejercicios de jugadas dentro del área (o simplemente deja que el entrenador haga el trabajo duro por ti)



Por supuesto, tanta espectacularidad no sirve de nada si luego los jugadores tienen la gracia o la habilidad de Florentino Pérez jugando al fútbol. Por eso, el equipo de desarrollo ha dado un repaso a las opciones de entrenamiento para hacerlas aún más equilibradas. *LMA Manager* se centra en potenciar las habilidades individuales de cada jugador, pero la edición *2001* da más importancia a la combinación de habilidad, potencia y juego de equipo mediante la ejecución de ejercicios de cinco contra cinco y de juego dentro del área, lo que ayuda a practicar los pases cruzados y las asistencias. Sin embargo, si el resto de tus obligaciones, como los nuevos fichajes, las cuentas del club o los desacuerdos con la junta te parecen más que suficientes, siempre puedes dejar la planificación y la realización de las sesiones de entrenamiento en manos de un entrenador jefe.

La hermandad de los gestores de sofá dispondrá de más de 300 clubs y 8.000 jugadores en *LMA 2001*. Además, se han incluido escuadras escocesas en la lista de equipos, mientras que también están presentes y en buena forma todas las competiciones europeas importantes. Para asegurarse de que todos los torneos presentes están representados de forma adecuada y realista, el equipo ha recurrido a la League Manager Association, que ha cedido sus siglas para la saga. «El área en la que más nos han ayudado nuestros contactos con la LMA es la del control táctico», dice Simon. «Mediante las nuevas tácticas de equipo puedes controlar la alineación, la profundidad y la intensidad de tu juego defensivo; potenciar el juego de ataque o de defensa y decantarte por el juego en corto o por los pases largos.» Otros factores incluyen la paciencia o la inmediatez de tu juego ofensivo y la distribución de tus jugadores.

¿Todos estos cambios pondrán en peligro la funcionalidad del juego? Aparentemente no. «*LMA 2001* ha sido diseñado para ser más detallado que cualquier juego de PC. Creo que hemos logrado hacer el mejor simulador de gestión futbolística existente para cualquier plataforma de videojuegos». Así pues, 2 a 0 para Codemasters. ■



Para la nueva edición han rediseñado todo el juego, con nuevas pantallas de información y de vídeo

PERFIL

LOGO:	Codemasters
NOMBRE:	Simon Prytherch
CARGO:	Productor/Jefe de equipo
TRAYECTORIA:	Empezó como programador en Mirrorsoft. Al pasarse a Codemasters trabajó en *Pete Sampras Tennis* antes de producir el primer juego *LMA Manager* el año pasado
INFLUENCIAS:	El equipo no se ha fijado en otros juegos de gestión, ya que quieren asegurarse de que *LMA 2001* esté diseñado para sacar el máximo partido a PlayStation. En su lugar, la edición *2001* está influenciada por el diseño de páginas web y de la televisión interactiva

MÁS INFORMACIÓN

PÁGINA WEB:	www.codemasters.com

que ahora tienen el estilo de un canal de TV interactivo»

NOMBRE:

CHICKEN RUN

OBSERVACIONES:

LOS DESARROLLADORES DE BLITZ LLEVAN LA PLAY AL CORRAL MÁS FAMOSO DEL VERANO

CARACTERÍSTICAS:	
GÉNERO:	Acción/Aventura
DISTRIBUIDOR:	Proein
FABRICANTE:	Blitz Games
FECHA DE LANZAMIENTO	Invierno 2000
COMPLETADO:	85%



Imagínate un *MGS* con pollos. Ginger y sus compadres deberán deslizarse sigilosamente para evitar los focos y los perros de la granja

Te presentamos el primer juego para Play basado en una película hecha con plastilina. En *Chicken Run* formarás parte de un grupo de heroicos plumíferos —Ginger, Rocky, Bunty y Fowler— que se han propuesto escapar de su granja antes de que la antipática señora Tweedy y el calzonazos de su marido les conviertan en pastel de pollo. Se ve que el negocio de los huevos ya no es lo que era y las ansias comerciales del matrimonio pasan por triturar a las pobres gallinas.

En tu esfuerzo para escapar de la granja tendrás que enfrentarte a todo tipo de villanos y trampas traicioneras. Tus aventuras te llevarán a batirte cara a cara con mugrientos perros que vigilan la granja, con el malvado propietario de un circo, con una horripilante máquina de hacer tartas y, por supuesto, con los Tweedy, los amos del lugar.

«Hemos intentado recrear la granja al detalle» asegura David Flynn, jefe de equipo. «Todos los escenarios del film están en el juego. Es más, hasta hay elementos que no se incluyeron en la película.»

En vez de dividir la acción en distintos niveles, los chicos de Blitz han optado por estructurar el juego en tres actos. En cada parte del juego tendrás que poner en práctica un numero concreto de planes de fuga que consisten, por ejemplo, en lanzar a los pollos fuera de la verja con la ayuda de un balancín. Todas las aves no pesan lo mismo, así que tendrás que medir bien tus fuerzas si no quieres enviar el primer pollo a la luna («Houston, tenemos un problema: se nos ha colado una gallina en el fuselaje.»)

Empezarás el juego controlando a Ginger, pero tendrás tres personajes jugables más: Rocky —el gallo americano— y un par de astutos roedores, Nick y Fetcher. Cada personaje tiene unas características diferentes: Rocky no es tan ágil como Ginger pero es más forzudo, y los roedores Nick y Fletcher, que no aparecen hasta el tercer acto, son capaces de introducirse en casa de los Tweedy sigilosamente. Los pollos serían incapaces de entrar en la casa de esa mala gente sin ser decubiertos. Recuerda que no son más que un puñado de gallinas.

Pero son los detalles sutiles los que hacen de este juego una gran promesa: el resplandor de una vela, pequeñas gotas de agua, la respiración acompasada de los pollos dormidos... es la atmósfera inconfundible de los creadores de Aardman's Animations.

La mayor parte del juego es en un entorno 3D donde el jugador tiene que andarse con mucho cuidado y no es difícil detectar que *Metal Gear Solid* es una de las influencias más claras del juego. Esta mezcla de elementos de sigilo, de resolución de puzzles y de jugabilidad arcade, es lo que hace de *Chicken Run* (que en España será distribuido por Proein) un título con mucha miga. Entre los muchos desafíos, tendrás que abrirte paso de puntillas a través de las tierras de labranza, recogiendo piezas con que construirte una máquina para escapar, como harías en un juego de rol. Pero mucho cuidado, porque los perros (o cualquier otro villano que merodee por la granja) pueden reaccionar ante cualquier sonido. En cuanto tengas armada la máquina, tendrás que sacar fuera del recinto de la granja cuantos más pollos mejor, y no será hasta que hayas salvado a todos tus compadres que podrás preocuparte de tus propias plumas. ■







Los humanos son unas criaturas enormes, así que las pobres gallinas no tendrán más remedio que usar sus cerebritos de plumón si quieren salir con vida de esta aventura

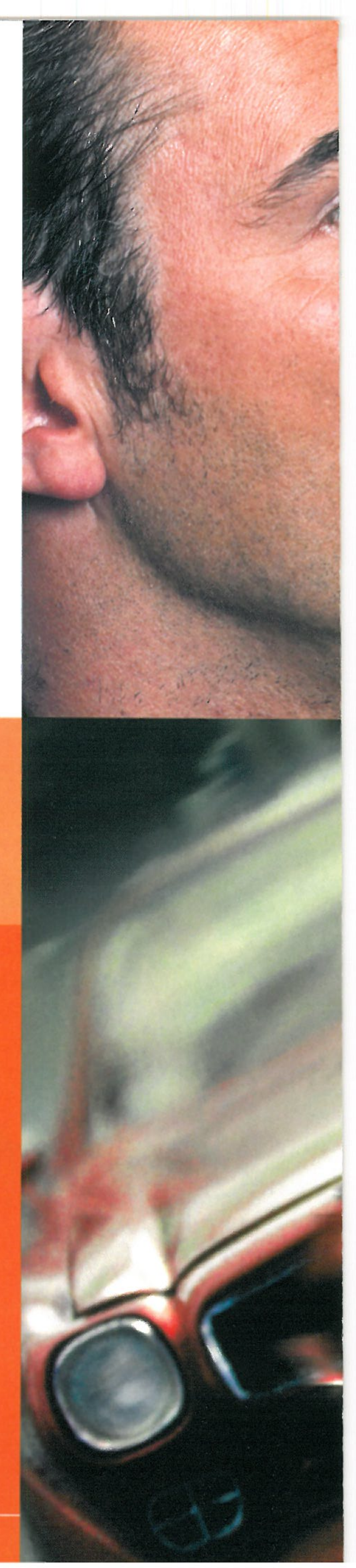
PERFIL	
COMPAÑÍA:	Proein
NOMBRE:	Dave Flynn
CARGO:	Jefe de equipo
TRAYECTORIA:	Trabajó en Blitz Games (antes Interactive Studios) en muchos títulos de Play, como *Wargames*, *Action Man* y *Glover*.
INFLUENCIAS:	El equipo confiesa que el juego tiene influencias de *Metal Gear Solid* y *Resident Evil*.

«El objetivo es sacar del recinto de la granja cuantos más pollos mejor»



«Pues sí eso son palmeras, debe tratarse de Cheltenham...» *Driver 2* incorpora los soleados placeres de Las Vegas

QUEMANDO LAS GOMAS



DATOS

Distribuidor: Infogrames

Fabricante: Reflections

Número de jugadores: De 1 a 2

Disponible: Noviembre

Formato: PlayStation1

EL AÑO PASADO, *DRIVER* SALIÓ DE LA NADA PARA CONVERTIRSE EN EL JUEGO DE PLAYSTATION MÁS REVOLUCIONADO DE 1999. HAN PASADO 12 MESES Y NO SABEMOS SI REFLECTIONS SERÁ CAPAZ DE HACER DE LA SECUELA UN JUEGO TAN IMPRESCINDIBLE COMO EL ORIGINAL. *PSMag* VUELVE A LA ESCENA DEL CRIMEN

Tan claro como que después de la noche viene el día y que a una noche de copas le sigue un día de resaca, hay una serie de verdades inmutables en esto de los videojuegos: *FIFA* será el número uno en Navidades, la talla de sujetador de Lara no dejará de aumentar y las secuelas de *Tomb Raider* serán cada vez peores. El Juego Exitazo se aparta para dejar paso al Juego Exitazo 2 y éste hace lo propio con, cómo no, el Juego Exitazo 3 y así hasta que, inevitablemente, las secuelas acaban desvariando. No estamos diciendo que *Gran Turismo*, *Tomb Raider*, *Colin McRae* y otros no hayan mejorado con el paso del tiempo, pero ¿alguien se atreve a afirmar que, a pesar de ser sin duda mejor juego, *Gran Turismo 2* logró emocionarle tanto como el primer megacrack poligonal de Polyphony? Pues eso.

Lo que nos lleva a *Driver 2*. ¿Por qué toda esta negatividad? Nos responde Blame Reflections, o mejor dicho el caballero de la derecha, Martin Edmondson, director de Reflections, que precisamente ahora está probando cierto juego de coches. «Estamos intentando ofrecer al público una buena razón para que compre la secuela», explica el hombre responsable del original y de sus cuatro millones de copias vendidas, «y no sólo incluyendo circuitos extra». Las secuelas son algo así como un tema delicado cuando se habla con Edmondson y, aunque su juego es sin duda alguna precisamente eso, él está decidido a hacer de *Driver 2* algo más que un juego de relleno antes de que la saga se perpetúe en PlayStation2. Desde la animación de los personajes hasta el diseño de las carreteras, desde el abandono por parte de Reflections de la imitación para apostar por el realismo hasta el hecho de que ¡PUEDES SALIR DEL MALDITO COCHE!, *Driver 2* realmente parece que será capaz de zafarse de la maldición de las segundas partes cuando salga a la calle en noviembre. ¿Quieres pruebas? Pues ahí van los hechos...

LA HISTORIA

La prioridad a la hora de escribir el guión de *Driver 2*, tal y como nos cuenta Edmondson, ha sido hacerlo «más potente y que involucre a la gente». Esto significa nuevos personajes, nuevas líneas argumentales y, sobre todo, nuevas emociones para Tanner, el héroe de *Driver*.

El juego comienza en Chicago, donde el equilibrio de poderes en el mundo del hampa está a punto de romperse. Pink Lenny, contable sin escrúpulos del conocido señor del crimen en Estados Unidos Solomon Caine, está a punto de venderse al gran rival de su jefe, un misterioso gángster brasileño cuyo nombre no desvelaremos todavía. Tanner y su compañero Tobias Jones deben actuar como topos del lado de Solomon Caine para intentar encontrar a Pink Lenny y arruinar los planes de unos y otros. Un sinfín de acción que les lle-

> **«Nuevos personajes, nuevas líneas argumentales y, sobre todo, nuevas emociones para Tanner, el héroe de *Driver*»**

«*Driver 2* ha extendido sus poligonales brazos para dar la bienvenida al crimen internacional»





No sólo podrás conducir monstruos como éste, sino que también podrás experimentar un poco de publicidad subliminal. ¿Ves el anuncio de Diesel?



vará a La Habana (Cuba), Las Vegas (EE.UU.) y, finalmente, Río de Janeiro (Brasil).

¿Dónde se esconde Pink Lenny? ¿Sospechará Caine las verdaderas intenciones de Tanner? ¿Quién es en realidad ese gángster brasileño muy en la línea del Kaiser Sozé de *Sospechosos habituales*? Lo único que dice Reflections es que en vez de darle a la ⊗ y pasar a la siguiente misión (un reconocido defecto del juego original), todo esto sí que te importará. Este argumento, mezcla de *Reservoir Dogs* y de *French Connection*, no sólo es mucho más atractivo que la trama original de *Driver*, sino que además las escenas de vídeo que lo ilustran han sido totalmente mejoradas y ahora cuentan con animación facial completa y sincronización en el movimiento de los labios. Además, han grabado las voces de los personajes para darles un toque más auténtico.

LAS CIUDADES

Mientras que el juego original se desarrollaba íntegramente en Estados Unidos por eso del ambiente típicamente americano, *Driver 2* ha extendido sus poligonales ▶

¿COCHES? ¡MOGOLLÓN!

MÓNTATE EN EL COCHE O EN LA AMBULANCIA O EN EL AUTOBÚS ESCOLAR O EN EL COCHE DE BOMBEROS O...

Mientras el juego original se limitaba a los enormes coches de los años 70, *Driver 2* no se queda en esos *engulle-gasolina* americanos. No sólo puedes conducir monstruos como el Chevrolet Bell Air en La Habana («hay gente que todavía circula en esas cosas», confirma Edmondson) sino que, además, Tanner es capaz de «tomar prestado» cualquier vehículo del juego. En esta ocasión podrás ponerte al volante de camiones de 18 ruedas, coches de bomberos, ambulancias, autobuses o camiones de plataforma. Reflections todavía tiene que trabajar la física de cada modelo, pero basta con decir que uno de los mejores momentos de *Driver 2* es cuando tratas de hacer pasar una ambulancia por un callejón del centro de Chicago. A ver, ¿dónde pusiste los papeles del seguro?





«Hay todo tipo de giros, recodos y callejones para llevarte hasta Pink Lenny»

De todos los coches y las carreteras nuevas, lo que más impresiona es la enorme mejora de la calidad visual. El número de polígonos ha aumentado considerablemente (30% en los coches) y se ha aplicado una iluminación en tiempo real

brazos para dar la bienvenida al crimen internacional. La búsqueda de Pink Lenny llevará a Tanner desde Chicago a Las Vegas, La Habana y, por último, Río, donde tendrá lugar el enfrentamiento final. La mayoría de fabricantes hubiesen optado por ciudades como Londres o París, pero Edmondson ha querido introducir «un poco más de diversidad». Cada ciudad cuenta con alrededor de 30 kilómetros de carreteras y más de 150.000 edificios y objetos (las áreas son mucho más extensas que las ciudades de *Driver*). No sólo han aumentado los números, sino también la calidad. «El número de polígonos en los escenarios se ha incrementado, más o menos, en un 20%», revela Edmondson. Esto concuerda con el deseo de realismo de Reflections y debería resolver los defectillos gráficos que tanto se prodigaban en el original.

Otra mejora (el lema de Edmondson es «optimización, optimización y optimización») la encontramos en los mapas, que giran para orientarse en la misma dirección que tomas. Es el ejemplo perfecto de la atención que Reflections está prestando a los detalles de este juego pero también existe una razón concreta. ¿Por qué? Porque, según Edmondson, «el camino más rápido no siempre es el más obvio en el mapa». Hay todo tipo de giros, recodos y callejones para llegar a Pink Lenny el doble de rápido. Lo que nos lleva plácidamente a...

LAS CARRETERAS

Bueno, que levanten la mano quienes hayan notado que en el *Driver* original no había carreteras con curvas. ¿Nadie? Nosotros tampoco; posiblemente porque estábamos demasiado ocupados haciendo giros de 90° con el freno de mano. Bueno, pues los paisajes de *Driver 2* incluyen carreteras con curvas como Dios manda. Esto no sólo hace que resulte más interesante conducir por la ciudad, sino que además, y con la inclusión de nuevos coches, consigue que el juego transmita lo que Edmondson llama «sensación *Gran Turismo*». Que nadie espere, de momento, conducir supercoches japoneses por Tokio pero, tal y como dice Edmondson, «simplemente ir de A a B es muchísimo más divertido que antes». Dicho esto, debemos aclarar que la idea de diversión que tiene Edmondson es un tanto diferente a la de la mayoría de la gente; cuando nosotros pensamos en saltos desde un puente pisando el acelerador a fondo, vueltas de campana y tirabuzones, él piensa en rampas de entrada y salida de autopistas. En *Driver 2* tendrás que salir y entrar de autopistas y autovías usando el sistema de rampas convencional. Si quieres abandonar una autopista tendrás que colocarte en el carril de salida adecuado o pasar por la consabida rampa. A esto, súmale el resto de coches que circulan por la misma vía (y los potenciales atascos) y te darás cuenta de que escapar de la policía va a ser mucho más complicado.

EL JUEGO

Aunque el juego se comporta en gran medida como su antecesor (han conservado más o menos un 50% de la codificación original y algunas opciones, como el modo Director), Reflections ha añadido un modo de dos jugadores con pantalla partida. A pesar de que en este modo no se pueden jugar partidas basadas en misiones, Reflections ha incluido algunos minijuegos para justificar su incorporación. Prepárate para persecuciones endiabladas, para luchar contra el crono y los puntos de control y para un modo Destrucción en el que podrás ver cómo el nuevo contingente de coches (¡mogollón de ellos!) se abollan y deforman con ese realismo que impregna todo

PASAMOS LISTA

LOS CORREDORES Y PILOTOS DE *DRIVER 2*...

Por supuesto, la historia no estaría completa si no diésemos un repaso a los personajes. Los del *Driver* original se acercaban más a un pastiche que a una reproducción versemblante. Esta vez, pensarás más en *French Connection* que en *Starsky y Hutch*; más realismo, más empatía. Te preocuparás por ellos porque Reflections va a hacérselo pasar muy mal, y de qué manera...

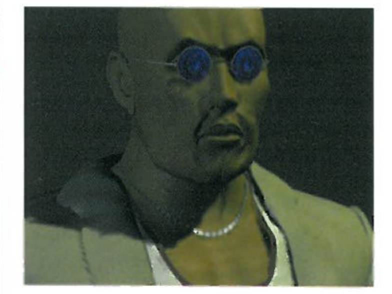
NOMBRE: TANNER
DESCRIPCIÓN: El conductor, el héroe, americano, treinta y tantos, seductor, tipo duro, atlético, imperturbable.
DOBLE DE: Un poco de Robert Redford y mucho de Clint Eastwood.

NOMBRE: TOBIAS JONES
DESCRIPCIÓN: Compañero de Tanner, americano, treinta y tangos, digno de confianza.
DOBLE DE: Eddie Murphy con Will Smith (pero más guapo).



NOMBRE: PINK LENNY
DESCRIPCIÓN: Americano, sospechoso, una víbora, cuarenta y tantos, obeso, nervioso, sudoroso.
DOBLE DE: Una versión obesa del empalagoso tipo de Hacienda de *Los intocables*.

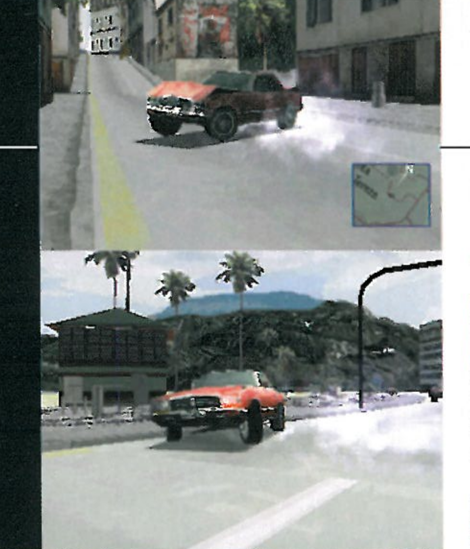
NOMBRE: SOLOMON CAINE
DESCRIPCIÓN: El jefe, el hombre de Chicago y Las Vegas, americano, cachas, calvo, con perilla, enorme.
DOBLE DE: Samuel L. Jackson con Al Capone.



NOMBRE: JERICHO
DESCRIPCIÓN: Secuaz de Caine, americano, inteligente, violento, metralletas, poderoso, enfadado.
DOBLE DE: Christopher Walken.



NOMBRE: ALVARO VASQUEZ
DESCRIPCIÓN: Se rumorea que éste podría ser el nombre del misterioso gángster brasileño.
DOBLE DE: ¿Quién sabe o quién se atrevería?



«Vistas en el modo Director, las misiones parecen minipelículas»



La pasión de Martin Edmonson (abajo) por deformar coches empezó con los tubos metálicos para pasta de dientes y su obsesión por la serie *El sheriff chiflado*

BUSCA LAS DIFERENCIAS

DE LA FOTO A LOS POLÍGONOS. GRACIAS AL INTENSIVO ESTUDIO SOBRE EL TERRENO, SI ALGO EXISTE EN LA CIUDAD, TAMBIÉN EXISTIRÁ EN *DRIVER 2*

Desarrollar un juego no es cosa fácil: encargar las pizzas, la codificación, noches interminables, la codificación... Pero de vez en cuando todo el trabajo vale la pena. Igual que para el original, Reflections envió a investigadores para confeccionar el mapa de las calles y los edificios de cada ciudad en cuestión. Aquí puedes ver los resultados, desde los casinos de Las Vegas hasta los cementerios de La Habana, todo ha sido reproducido con todo lujo de detalles gracias a las horas de vídeo y a las fotografías tomadas por el equipo de investigación. No esperes ver Bognor Regis o Cheltenham en *Driver 3*, no si los investigadores saben por dónde van.





A la izquierda, la parte posterior de un casino de Las Vegas. A la derecha, lo mismo...





A la izquierda, un bonito edificio del centro de La Habana. A la derecha...,, lo pillas, ¿no?

el juego. La versión de *Driver 2* que pudimos ver no estaba en absoluto terminada pero nos demostró que, al igual que con el aumento del número de polígonos y la iluminación de los coches en tiempo real, han añadido esta nueva opción sin sacrificar una gota de velocidad.

AQUELLO DE «¡PUEDES SALIR DEL MALDITO COCHE!»

No te equivoques, *Driver 2* es un juego de coches. Es lo que mejor sabe hacer Reflections y el manejo de los vehículos conserva el carácter intuitivo del original. Ahora que todo el mundo, desde los fanzines hasta *El País*, dedica columnas y más columnas a PlayStation2, se entendería que Reflections se limitase a copiar su juego original y reservara cualquier innovación para un *Driver* desarrollado para la nueva consola de Sony, algo que ocurrirá en el 2001 o en el 2002.

Ni hablar del peluquín. Contestando a las burlas del tipo «no es más que *GTA* en 3D», Reflections se ha centrado en el héroe, Tanner, y en lo que únicamente puede calificarse como ¡PUEDE SALIR DEL MALDITO COCHE! Aún así, no te esperes un *Tomb Raider* motorizado (Tanner se limita a hacer cosas como accionar un interruptor), pero demuestra el interés que Reflections está poniendo en el juego. Contabilizando un 15% de la acción, Tanner puede salir de cualquier coche que esté conduciendo, pasearse por la calle, hacerse con cualquier otro coche y salir pitando. Edmondson ejemplifica el modo en que esto afecta al juego: «pongamos que estás en un callejón y ves a un personaje que se mete en un coche y sale a toda pastilla. ¿Pillas ese lento camión que tienes justo enfrente o corres por la calle en busca de algo más rápido?». Este tipo de decisiones te harán ganar o perder unos segundos vitales y suponen que para llevar a buen puerto las misiones de *Driver 2* tienes que pensar con rapidez. Aunque las acciones de Tanner son evidentemente simples (cerrarás puertas de garaje, colocarás explosivos, etc.), le dan a las misiones una mayor calidad fílmica. Las misiones empiezan y acaban con Tanner yendo a pie y, en el modo Director, parecen minipelículas. Por supuesto, esto significa que habrá personajes que harán de extras y, aunque todavía no puedes atropellar a los peatones del juego (sí, *PSMag* lo intentó), éstos harán algo más que caminar y sentarse. Si a esto le añadimos la habilidad de Tanner para salir del coche y sentarse con ellos, ya tenemos casi todo el realismo de *Driver 2*.

«Tanner puede salir de cualquier coche que esté conduciendo, pasearse por la calle y hacerse con otro»

Ya está, esto es casi todo lo que sabemos de *Driver 2*. Empezando por el mayor número de miembros en el equipo y de polígonos en el juego, Reflections no se ha dormido en los laureles y nos hace entrega de algo más que la facilona secuela que podrían haber hecho. Edmondson afirmó en el primer párrafo de este artículo: «estamos intentando ofrecer al público una buena razón para comprar la secuela». Vuelve en noviembre y comprobarás si Reflections cumple con su promesa. Apostamos por el tipo de la derecha, que en estos momentos va pegando trombos poligonales con un coche de bomberos por el centro de La Habana... ■

CENTRO MAIL

www.centromail.es

Juego	Antes	Ahora
007 EL MAÑANA NUNCA MUERE	3.990	3.690
ALL STAR TENNIS 2000	4.995	4.490
ALUNDRA 2	7.990	7.490
ANNA KOURNIKOVA´S TENNIS	2.490	2.290
BEATMANIA EUROPEAN EDITION	11.900	10.990
BISHI BASHI SPECIAL	7.490	6.990
COLIN McRAE RALLY 2	8.990	8.490
DESTRUCTION DERBY RAW	6.990	6.490
DRAGON VALOR	6.990	6.490
DRIVER	4.490	3.990
F1 RACING CHAMPIONSHIP	6.995	6.490
FINAL FANTASY VIII	3.990	3.490
FRONT MISSION 3	7.990	7.490
GALERIANS	7.990	7.490
GAUNTLET LEGENDS	7.990	7.490
GRAN TURISMO 2	3.990	3.490
GRIND SESSION	6.990	6.490
HOGS OF WAR (MARRANOS EN GUERRA)	7.990	7.490
JACKIE CHAN STUNTMASTER	4.990	4.490
JEREMY McGRATH SUPERCROSS 2000	4.990	4.490
LEGEND OF LEGAIA	4.990	4.490
MANAGER DE LIGA	8.990	8.490
MEDAL OF HONOR	3.990	3.690
MEDIEVIL 2	4.990	4.490
METAL GEAR SOLID	3.990	3.490
METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS	3.990	3.490
NBA IN THE ZONE 2000	7.490	6.990
NEED FOR SPEED V: PORSCHE 2000	8.490	7.490
PORSCHE CHALLENGE	2.490	2.290
RADIKAL BIKERS	4.990	4.490
RAYMAN	2.490	2.290
RC REVENGE	7.990	7.490
RESIDENT EVIL 2	4.490	3.990
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	8.990	8.490
RONALDO V-FOOTBALL	7.990	7.490
SILENT BOMBER	6.990	6.490
SPEED FREAKS	2.490	2.290
STAR WARS: EPISODIO 1 JEDI POWER BATTLES	6.490	5.990
SUIKODEN II	7.490	6.990
SPYRO 2	3.990	3.490
SYPHON FILTER 2	6.990	6.490
TARZÁN	3.990	3.490
TERRACON	4.990	4.490
TEST DRIVE 6	4.990	4.490
THE FIFTH ELEMENT	2.490	2.290
THE X-FILES	3.990	3.490
TOMBI! 2	4.990	4.490
V-RALLY 2	3.990	3.690
VAGRANT STORY	7.990	7.490
VANDAL HEARTS II	7.490	6.990
VANISHING POINT	7.990	7.490
VIB RIBBON	3.990	3.490
WIPE OUT 3 SPECIAL EDITION	4.990	3.990
X-MEN: MUTANT ACADEMY	cons.	cons.

A SANGRE FRÍA
7.990 → 7.490

ALIEN RESURRECCIÓN
7.990 → 7.490

PARASITE EVE II
7.990 → 7.490

RESÉRVALO Y CONSIGUE ESTA AGENDA GRATIS

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS

RAYMAN 2
6.995 → 6.490

SYDNEY 2000
7.990 → 7.490

pedidos por internet www.centromail.es

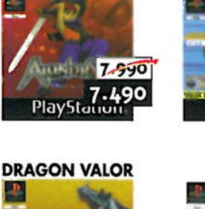
pedidos por teléfono 902 17 18 19

Precios válidos del 1 al 30 de septiembre, hasta fin de existencias.

IMPUESTOS INCLUIDOS











































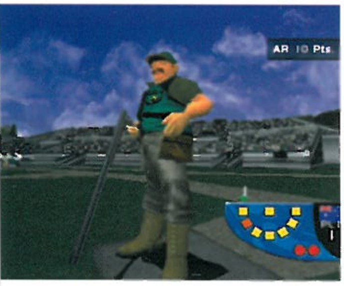


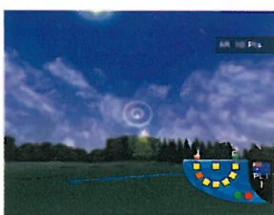



Distribuidor: Proein
Fabricante: Attention To Detail
Jugadores: De uno a ocho
Disponible: Sí

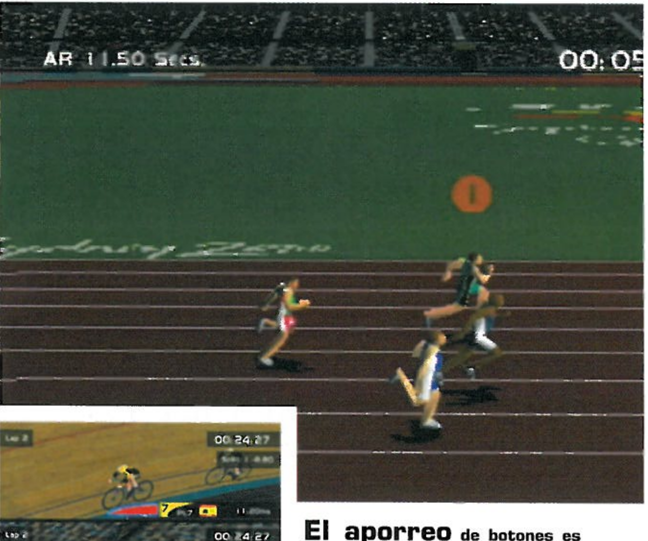
Sydney 2000

SIDNEY ES LA SEDE; LOS JUEGOS OLÍMPICOS, EL ACONTECIMIENTO Y PROEIN LO TIENE TODO EN SUS MANOS. DATE UNA VUELTA POR LA FAMOSA ÓPERA...





El tiro al plato es una prueba nueva. Cualquier excusa es buena para apuntar y disparar a los indefensos discos de barro



El aporreo de botones es inherente a los juegos atléticos. Trabaja los nudillos

Este verano, hombres vestidos de koala harán cabriolas por todo el estadio durante la ceremonia inaugural de los Juegos Olímpicos de Sidney, sin duda al compás de Dame Edna Everage graznando su tema *Two Little Boys*. Mientras tanto el verano en España seguirá avanzando y nosotros nos quedaremos a la sombra, al abrigo del justiciero sol, jugando al simulador que ha hecho Eidos de esta epopeya atlética. Genial.

De forma parecida a lo que pasaba con *Track And Field* de Konami, *Sydney 2000* exige el aporreo frenético y continuado de los botones del mando durante el desarrollo de pruebas como los 100 metros lisos o los 100 metros de natación. El fabricante, ATD, ha incluido las pruebas olímpicas de siempre: el salto de altura, el triple salto, el lanzamiento de martillo y el ciclismo son algunas de las 12 representadas. También ha tratado de diseñar atletas más realistas, haciendo que sus músculos en tensión luzcan bajo el sol australiano; aunque las mujeres siguen pareciendo un tanto marimachos...

Vale la pena echar un vistazo a la prueba de levantamiento de pesas. En ella castigarás de verdad tus dedos, ya que requiere un severo aporreo de los botones del mando para intentar superar a los ocho adversarios. El contingente internacional de levantadores de pesas está lleno de hombres particularmente robustos y tendrás que hacer algo más que un par de levantamientos decentes para doblegarles. Entre las pruebas menos habituales se encuentra la del tiro al plato, en la que un mostachudo hombre se pavonea con su escopeta y gracias a una mirilla imaginaria recorre el horizonte tratando de derribar discos de barro. Complicadillo.

El modo de práctica de este juego le distingue de la diversión puramente arcade de *Track and Field*. En este modo desarrollas los bíceps y los tríceps de tu atleta en función de la disciplina en la que compitas. Cuanto más músculo tengas, más lejos llegarás en las pruebas atléticas, que empiezan en la categoría de

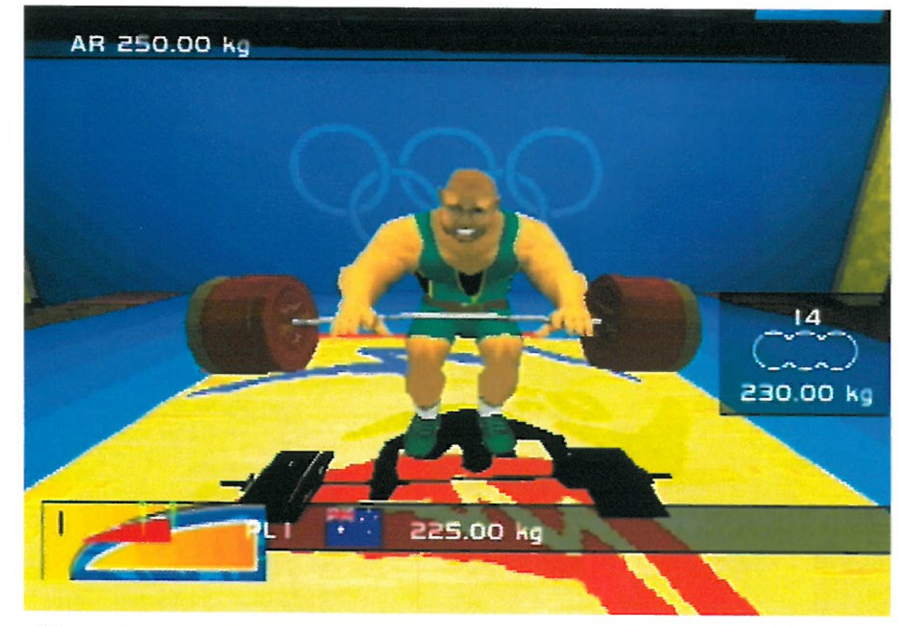
«Cuanto más músculo tengas, más lejos llegarás»

clubs y que llegan hasta la competición olímpica. Con el entrenamiento suficiente podrías hasta sacar un contendiente capaz de competir en todas las disciplinas olímpicas. Te dan ganas de salir y hacer un poco de ejercicio, ¿Verdad?

Ejem, quizá cuando el sol caliente menos...

ATENTO A...

LOS POSIBLES REVENTONES DE VASOS SANGUÍNEOS



«Soportar la presión» adquiere un nuevo significado cuando tu levantador de pesas se contrae y tira de la barra. No dejes de castigar los botones del mando y verás como su cara se transforma poco a poco en una favorecedora sombra morada a medida que la presión se antoja excesiva



LO MEJOR
- Los modos de práctica
- Aporreo de botones y habilidad
- Desarrolla los dedos

LO PEOR
- Tiempos de carga
- Los atletas de ladrillos
- ¿Os reacuerda a *Int. Track & Field*?

PREVIO AVISO

Las pruebas de este juego difieren poco de las de *Track and Field*, lo cual no está mal, porque el juego era divertido de verdad. Puede que a estas alturas ya no sea igual de pulido, pero el modo de práctica seguramente ayudará a hacer de él mejor juego para un solo jugador.

Distribuidor: Virgin
Fabricante: Interplay
Jugadores: Uno
Disponible: Octubre

Incredible Crisis

BAILA, BRINCA, CORRE, ANDA, MACHACA BOTONES Y, SOBRE TODO, PÁSATELO EN GRANDE

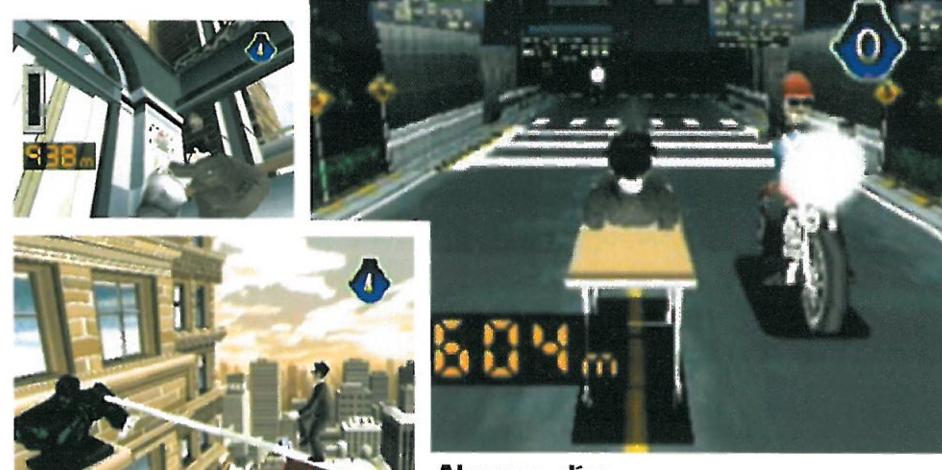
Desde luego, la imaginación de los nipones en esto de los videojuegos no conoce límites. Lo último es *Incredible Crisis*, un arcade original, divertido y... agotador. Imagina una mezcla entre los bailes de *Bust A Groove*, las carreras de *International Track&Field*, y unos cuantos ejercicios de equilibrismo. ¿Ya? Pues algo muy parecido es *Incredible Crisis*.

Su verdadero propósito es poner a prueba tus habilidades y reflejos con el pad de PlayStation. Bueno, eso, y provocarte callos en los pulgares. *Incredible Crisis* se compone de más de veinticinco niveles diferentes, y cada uno es un subjuego distinto. En ellos, tu personaje tiene que bailar, correr, disparar, hacer equilibrio, practicar *snowboard*, y muchas más actividades extenuantes. Deberás emplear a fondo tu conocimiento del pad en el baile, machacar los botones en las carreras, presionar Círculo un tiempo exacto para guardar el equilibrio, etc. Todo ello, a través de la historia de una familia muy gafe, a la que le ocurren las situaciones más estrambóticas que puedas imaginar.

Al principio diriges al padre de familia. Éste se encuentra en el trabajo, practicando una coreografía musical muy divertida. De repente, una construcción esférica derrumba las paredes de la oficina, y tienes que correr a toda velocidad por un pasillo. Así, llegas hasta un ascensor, que resulta que cae hacia el vacío. Al final, acabas colgado de un mástil de bandera, en la cornisa del edificio, a cientos de metros de altitud. La verdad es que hace falta tener muy mala suerte para que te ocurra algo así, pero a toda la familia le suceden cosas igual de extrañas. La madre se ve envuelta en una historia de espionaje, el hijo es reducido al tamaño de un insecto por el efecto de un rayo, y la hija tendrá que sobrevivir a un loco día de colegio. Es de lo más divertido.

Además, gráficamente, *Incredible Crisis* está muy bien dotado. Los escenarios son preciosos y detallados. Incluso la banda sonora es genial: sonidos *Ska*, canciones de estilo *Acid-Jazz* y música trepidante. Nos encanta. Sin embargo, parece que el nivel de dificultad será demasiado alto, y ni siquiera habrá una verdadera curva de aprendizaje. Con el tiempo puede resultar algo repetitivo, pero a pesar de todo, *Incredible Crisis* será uno de los arcades más divertidos, originales y cómicos de esta temporada. Si se arreglan los problemas que presenta la versión inacabada, podremos disfrutar de él durante días, semanas y meses. Aunque claro, en pequeñas dosis. Es demasiado agotador para jugar con él durante horas. Estás advertido...

> «Deberás emplear a fondo tu conocimiento del pad»



Algunos días es mejor no levantarse de la cama. Y si no, que se lo pregunten al padre de familia. Su tranquilo día de oficina se ha convertido en una auténtica pesadilla llena de carreras y situaciones límite. ¿Salvará su vida?

ATENTO A...

LAS SESIONES DE BAILE



Las coreografías que interpretan los personajes a lo largo del juego son prácticamente lo más divertido de *Incredible Crisis*, tanto por su jugabilidad como por su vistosidad



LO MEJOR

- Un montón de subjuegos diferentes
- Hacer equilibrio, bailar...
- Escenarios preciosos

LO PEOR

- No existe curva de aprendizaje
- A la larga es algo aburrido
- Elevadísimo nivel de dificultad

PREVIO AVISO

Es un juego muy original y variado, que ahonda en las posibilidades del género de los arcades «machacabotones». Sin embargo, parece demasiado difícil y, a veces, monótono.

Distribuidor: Proein
Fabricante: Paradox Development
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

X-Men Mutant Academy

UN CÓMIC, UNOS DIBUJOS ANIMADOS, UNA PELÍCULA DE PRÓXIMA APARICIÓN Y AHORA UN VIDEOJUEGO. YA ESTÁN AQUÍ LOS MUTANTES...



Los movimientos especiales en *Mutant Academy* se mantienen fieles a los del cómic, y ponen a tu disposición una cantidad atroz de golpes diferentes

Para los neófitos, diremos que los X-Men (la Patrulla X) han sido durante mucho tiempo los personajes más conocidos de la Marvel Comics. Nacieron con genes mutantes que acabaron proporcionándoles habilidades sobrehumanas (capacidad de volar, magia, telequinesis) y el profesor Charles Xavier los entrenó en la utilización de esos superpoderes para ayudar a la desventurada raza humana.

De nuevo en el mundo real, ha pasado ya algún tiempo desde que Lobezno y su tropa nos honrasen con su presencia en la PlayStation. En aquella ocasión se enfrentaron a la peña de *Street Fighter* (*X-Men Vs Street Fighter EX*). Aún hoy siguen moviéndose por el mundillo *beat´em up*, pero están dejando atrás las llanas tierras de Capcom para adentrarse en la tercera dimensión. La influencia del fabricante Paradox salta de inmediato a la vista ya que, afortunadamente, *Mutant Academy* no parece un clon retocado de *Street Fighter*. Y es que, con *Wu-Tang: Taste The Pain* en su haber, Paradox ya sabe lo que es hacer un buen *beat´em up*. Hay diez mutantes diferentes que puedes llevar, todos ellos fieles a sus respectivos modelos de cómic, con sus propias habilidades, uniformes y poderes especiales.

Llegar a dominar los movimientos de tu personaje lleva su tiempo, y las posibilidades de superar incluso el primer combate a base de aporrear los botones sin orden ni concierto son nulas. Esto hace de *Mutant Academy* un juego increíblemente difícil, pero esperemos que la introducción de una opción que permita configurar la dificultad acabe con este inconveniente.

El modo de entrenamiento se diferencia de los de otros *beat´em ups* en que no se limita a poner a tu

> **«Han sido entrenados para utilizar sus poderes para ayudar a la humanidad»**

disposición un oponente estático al que aporrear continuamente. En lugar de eso, el profesor Xavier te explica paso por paso todos y cada uno de los movimientos del personaje que hayas elegido. Si le prestas la atención suficiente, el juego te resultará sin duda alguna mucho más gratificante.

Otros modos son el Versus, el de Superviviencia, el modo Academia y el modo Cerebro (algo así como un museo). Sin duda, nuevas caras que han mejorado el saturado concepto original en pseudo 2D. Si Proein consigue corregir la engorrosa imposibilidad de pasar del primer combate sin haber memorizado antes todo el manual, entonces quizá cuenten con un juego brillante. ■

ATENTO A...

LAS CLASES MAGISTRALES DEL PROFESOR X...



El Profesor X te explicará todos los movimientos de tus mutantes, desde el simple puñetazo o la forma de mover a tu adversario por la pantalla hasta los movimientos más espectaculares y los combos más complejos



LO MEJOR
- La Patrulla X en 3D
- Gran modo de entrenamiento
- Licencia «extraoficial»

LO PEOR
- Dificultad inconfigurable
- Combos de 25 golpes
- Extremadamente difícil

PREVIO AVISO

Los fans más incondicionales del *beat´em up* se darán todo un gustazo intentando estar a la altura de la elevada dificultad del juego. Sin embargo, si *X-Men* quiere atraer también al público principiante, tiene que suavizar la curva de aprendizaje.

Distribuidor: Acclaim
Fabricante: Acclaim
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

RC Revenge

HA LLEGADO EL MOMENTO DE LA VENGANZA. LOS COCHECITOS DE ACCLAIM VUELVEN DISPUESTOS A TODO...

El primer *Revolt* no tuvo demasiada suerte en PlayStation, como recordarás. Un juego estupendo en PC, más o menos bueno en N64, e insoportable en PSX. «Malo», «triste», «a medio hacer»... La verdad es que cualquier expresión negativa se quedaba corta para describirlo. Por eso, Acclaim ha decidido cambiarle el nombre a su continuación. «Es una segunda parte, pero no tiene nada que ver con la primera.» Éste es, más o menos, el argumento de Acclaim para justificar el lanzamiento de esta secuela.

Lo cierto es que, aparte de estar basado en carreras de cochecitos de pilas, *RC Revenge* no tiene mucho que ver con *Revolt.* Un motor gráfico nuevo, programado exclusivamente para PlayStation; la inclusión de lanchas para carreras acuáticas; decenas de armas, coches y circuitos nuevos... Ciertamente, un juego muy distinto a su antecesor (o lo que sea *Revolt* para *RC Revenge,* vaya).

Gráficamente es muy superior a *Revolt* —casi cualquier juego lo sería—, y funciona con bastante suavidad. Los circuitos son enormes, llenos de bifurcaciones, saltos y atajos. De hecho, tanto la conducción de los cochecitos como el tamaño y la distribución de los circuitos recuerdan más a cualquier juego de karts que a *Revolt.* Se parece mucho a *Diddy Kong Racing,* el juego de karts que Rare programó para N64: escenarios ultracoloridos, coches ultrasimpáticos y una ultramolesta facilidad para perderse. Te pierdes con tanta frecuencia, que sus programadores han tenido que incluir un botón que te devuelve automáticamente a la pista...

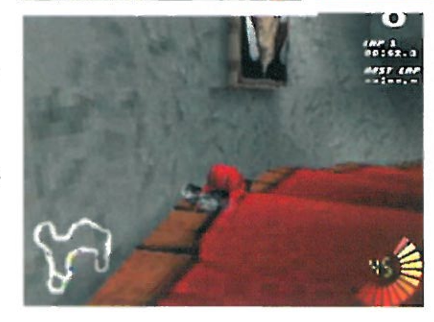
En la versión preliminar que hemos probado, resulta casi imposible ganar una carrera. O te pierdes, o tomas mal un salto y caes a una zona baja de la que cuesta un montón salir, te metes por un atajo que sólo sirve para tardar el doble, o los malos te dejan hecho polvo con sus armas mientras tú te preguntas cómo funcionan las que vas recogiendo... Divertido, suave, bonito y muy bien ambientado (con muchos circuitos exteriores), pero falto de unos cuantos retoques, todavía. Para acabar siendo un gran juego, tus adversarios deberían ser mucho más torpes, y la facilidad para perderse tendría que verse reducida.

«Gráficamente es muy superior a *Revolt* [...] y funciona con suavidad»

Las carreras acuáticas con las lanchitas teledirigidas son lo mejor de *RC Revenge.* El efecto de los cacharros sobre el agua está bien conseguido, así como su conducción y la forma en que actúan los turbos. Divertidísimas. Pero aun así, *RC Revenge* recuerda demasiado a los juegos de karts. Y en karts, *CTR* es el rey absoluto. ■

Escenarios interiores como los de *CTR*, con las escaleras alfombradas de turno, por las que tendrás que bajar a toda pastilla esquivando ataques a diestro y siniestro...





...Y circuitos exteriores, donde estarás perdido más o menos el 50% del tiempo. Al menos, mientras estás perdido nadie te ataca.

ATENTO A...
LAS CARRERAS DE LANCHAS



Son lo mejor del juego. Resultan igual de difíciles que las carreras de coches, pero el control de las lanchas y la velocidad que se alcanza con los turbos son geniales. Estas carreras son la principal novedad de *RC Revenge.*



LO MEJOR
- Las carreras de lanchitas
- La variedad de coches y escenarios
- Gráficos muy coloridos y suaves

PEOR
- Demasiado fácil perderse
- Adversarios invencibles
- No es un *CTR*...

PREVIO AVISO

RC Revenge lo tenía muy fácil para mejorar *Revolt*, pero eso no significa que lo tenga fácil para competir contra los grandes juegos de karts de PSX, a los que tanto se parece. Será bueno, ¿pero cuánto? Te lo contaremos el mes que viene.

Distribuidor: Sony
Fabricante: Psygnosis
Jugadores: De uno a cuatro
Disponible: N/D

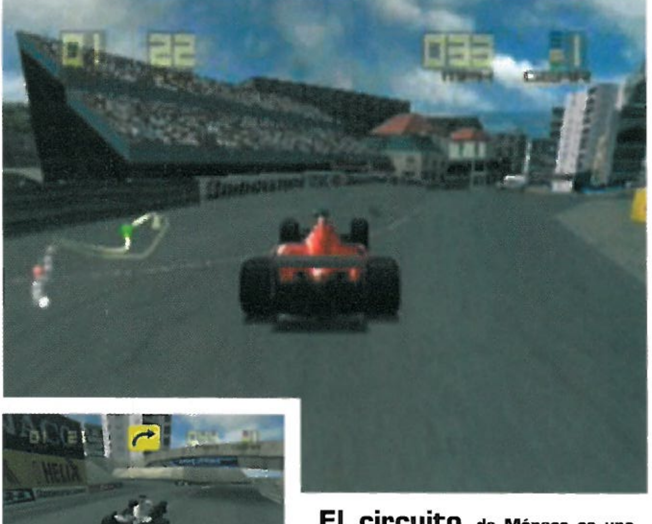
Formula 1 2000

CURVAS A DOSCIENTOS KILÓMETROS POR HORA, ADELANTAMIENTOS DE INFARTO Y MANIOBRAS ESPECTACULARES. ASÍ ES LA FÓRMULA 1





El control es tan suave y cómodo, que te permite realizar maniobras increíbles. Puedes entrar en las curvas por donde nadie lo hace, y sacar ventaja en la salida



El circuito de Mónaco es uno de los más difíciles: curvas sinuosas, bifurcaciones, *chicanes* imposibles... Ten mucho cuidado

Después del maravilloso *F1 2000* de EA Sports, Psygnosis ha decidido hacerle la competencia, y se ha aliado con Sony para crear *Formula 1 2000*. El juego, que tiene licencia de la FIA, cuenta con todos los pilotos, coches, escuderías y circuitos del Campeonato Mundial de Fórmula 1 de este año. Ahora bien, ¿será capaz Psygnosis de superar el increíble realismo en la conducción y en las pistas de *F1 2000*? Bueno, de momento, podemos decir que la cosa va por muy buen camino.

Para empezar, las dimensiones y el trazado de los circuitos son increíblemente realistas, desde la anchura de la pista a la marca de frenada en las curvas. Todo está donde debería estar. Y por supuesto, no faltan los detalles del exterior de las pistas, como la noria del circuito de Suzuka, el símbolo de La Caixa en Montmeló, o los frondosos bosques que rodean la pista de Hockenheim.

Sin embargo, lo que más llama la atención es la increíble precisión de la conducción. El control es suave y rápido, y te permite realizar maniobras peligrosas y espectaculares para adelantar. Además, cada coche discurre por los circuitos de acuerdo con su potencia y velocidad punta. Así, el poderoso Ferrari de Schumacher es capaz de dejar atrás a cualquier bólido en la salida de una curva, mientras al modesto Minardi de nuestro amiguete Marc Gené (ver *Otros Límites* de *PSMag 41*), le cuesta seguir la estela de los grandes. Pero además de la mecánica de los coches, la IA de los pilotos está muy cuidada. Si llevas mucho tiempo conduciendo detrás de un coche e intentas adelantarle sin aprovechar el rebufo, tu oponente se echará encima de ti para cerrarte el paso.

Formula 1 2000 es un simulador de Fórmula 1 completo y realista. Además, cuenta con un modo multijugador para cuatro personas vía MultiTap. Imagina tu salón lleno de amigos, todos atacados de los nervios, gritando, resoplando y sudando. Una maravilla. En cualquier caso, todavía está por ver si *Formula 1 2000* será tan realista y preciso como el juego de EA

«Las dimensiones y el trazado de los circuitos son muy realistas»

Sports. En la versión beta que hemos probado, en lugar de comentarios por radio de los miembros de tu equipo, lo que hay es un comentarista, como en los primeros *F1* de Psygnosis (lo que resulta menos realista, pero más entretenido). En cualquier caso, el nuevo *Formula 1* de Psygnosis será una auténtica pasada. No te pierdas la review del mes que viene. ■

ATENTO A...

LOS CIRCUITOS



Los circuitos están reproducidos con todo lujo de detalles. Desde la anchura o el trazado de la pista, a los paisajes que la rodean.



LO MEJOR
- Un realismo increíble
- Circuitos reproducidos al detalle
- Todos los pilotos, circuitos...

LO PEOR
- Comentarios algo repetitivos
- Algunas curvas carecen de carteles señalizadores de metros

PREVIO AVISO

Formula 1 2000 será un serio rival para el juego de EA Sports. Circuitos reproducidos con todo detalle, conducción realista, licencia de la FIA... Y encima, con opción para cuatro jugadores. No está mal, ¿eh?

Distribuidor: Virgin Interactive
Fabricante: Midway
Jugadores: Uno
Disponible: Sí

Mortal Kombat: Special Forces

REGRESA DESDE «RETROLANDIA» UNA DE LAS SAGAS DE *BEAT 'EM UP* MÁS SANGRIENTAS QUE HAN EXISTIDO NUNCA

Seguro que conoces algún *Mortal Kombat*. En la época dorada de las 2D, esta saga de juegos de lucha fue la preferida por los fans del género (tanto en las recreativas, como en los sistemas domésticos). Incluso por encima de los famosos *Street Fighter*. Pero la llegada de juegos como los de la serie *Tekken*, con sus fabulosos gráficos en 3D, hizo que los *MK* cayeran para siempre en el olvido. Después de aquello, Eurocom trató de actualizar el viejo estilo en *MK4*, pero no dio la talla. Los gráficos en 3D resultaron ser bastante pobres, y la jugabilidad estaba anticuada.

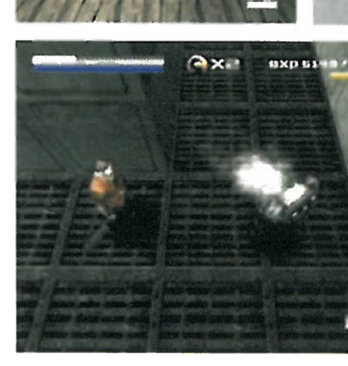
Quizás por este motivo, Midway ha decidido darle a esta nueva entrega un aire diferente. Esta vez la acción se desarrolla a lo largo de una serie de escenarios enormes que recorres en forma de niveles. En el camino te enfrentarás a un montón de enemigos y puzzles, y al final de cada nivel tendrás que verte las caras con un jefe. Más o menos como en *Jackie Chan's Stuntmaster*. La diferencia es que, en este juego, el protagonista no es un simpático actor chino de películas de serie B, sino un agente especial de un cuerpo de policía.

Básicamente, tu misión es encontrar a un grupo de asesinos que ha escapado de una prisión de máxima seguridad. Cada uno de estos tipejos se ha escondido en un lugar diferente, y todos están fuertemente protegidos por sus secuaces. Deberás buscar la manera de llegar hasta cada uno de ellos, mientras peleas a brazo tendido con cuantos enemigos te salgan al paso. Cada vez que tumbes a uno de los malos, sumarás varios puntos de experiencia. Y cuando tengas los puntos suficientes, conseguirás un combo especial. La combinación de estos movimientos especiales y otros golpes diversos hace que las peleas sean muy variadas. Lo suficiente como para engancharte durante horas.

No obstante, la novedad más interesante de este *MK Special Forces* está en la posibilidad de emplear armas de fuego. En los escenarios, encontrarás rifles de francotirador, ametralladoras, bombas, escopetas y munición de todo tipo. El control es difícil de asimilar al principio, pero luego te resultará bastante cómodo. Pasarás de repartir mamporros a lanzar plomo sólo con presionar el botón L2. El problema es que... se echan en falta movimientos muy importantes, como el salto o el barrido. Además, los gráficos son algo simplones y la cámara es un poco lenta. Habrá que esperar a la versión final para ver si funciona un poco mejor. Si así fuera, *MK Special Forces* sería uno de los mejores juegos de la serie. ■

> «Con los puntos suficientes, conseguirás un combo especial»

¡Dispara! No dejes de darle al gatillo. La mayoría de las veces, es la mejor manera de acabar con los malos





Los enemigos están en todas partes. Detrás de cada puerta que abras, en cada habitación que entres, e incluso en las áreas secretas. Ten mucho cuidado

ATENTO A...

LOS COMBOS ESPECIALES



Los combos especiales te servirán para salir de más de un apuro. Algunos enemigos son especialmente duros de pelar, y un combo a tiempo puede suponer la diferencia entre seguir adelante o morder el polvo



LO MEJOR
- Un juego de luchas callejeras
- Puzzles, escondites y jefes
- Armas por un tubo

LO PEOR
- Los gráficos no son una maravilla
- Movimientos limitados
- Cámara algo lenta

PREVIO AVISO

Midway ha tenido una buena idea al abandonar los *beat 'em up* clásicos y dar el salto a las peleas callejeras. *MK Special Forces* es ágil, dinámico y variado. Aunque no será tan espectacular y vistoso como *Jackie Chan's Stuntmaster*...

Distribuidor: Acclaim
Fabricante: UDS
Jugadores: De uno a dos
Disponible: Sí

Sno Cross Championship Racing

CRAVE SE LANZA PENDIENTE ABAJO EN LA ÚLTIMA INCORPORACIÓN AL SINFÍN DE JUEGOS DE CARRERAS...



Una moto de nieve, un montón de pistas y grandes saltos. Genial

En los cinco años que han transcurrido desde el lanzamiento de PlayStation, los juegos de carreras han abarcado una increíble cantidad de temas. *Gran Turismo* y su secuela incluyeron prácticamente todos los coches existentes y *Wipeout* optó por la vertiente de ciencia ficción del género. Por su parte, las bicicletas de montaña, las lanchas, los coches de juguete, las motos y hasta extraños animales galopantes (gracias, *Running Wild*) han ampliado el alcance del género. Ahora Crave se ha decidido por esa, digamos, faceta abandonada del género de carreras: las motos de nieve.

Los modos de torneo, campeonato y prueba contrarreloj de *Sno Cross* revelan un juego de carreras rápido y ágil. UDS (*No Fear*, *PSMag* 35, 9/10) ha sacado el máximo partido de las estaciones de invierno para crear un juego que se desarrolla a un buen ritmo, recreando las vertiginosas curvas cerradas y saltos de la escena profesional. Los jugadores compiten con cuatro contrincantes en las típicas pruebas que miden los tiempos de llegada a meta. El marco del juego viene dado por los escenarios industriales y los circuitos profesionales, aunque se ven un tanto deslustrados por la terrible actualización de pantalla que tal y como está concebida estropea cada una de las etapas. Los decorados van apareciendo centímetro a centímetro de un modo que, si no se corrige, resultará imperdonable.

Todos los niveles están diseñados para poner a prueba la velocidad y la precisión de movimientos.

«Los diversos modos de *Sno Cross* revelan un juego de carreras rápido y hábil»

Como la moto va lanzando por detrás la nieve, la habilidad en la toma de las curvas y la previsión resultan fundamentales, mientras que un sistema de control mínimo se ocupa con mano segura de la aceleración y la inclinación durante las curvas. Un total de 12 vehículos, cada uno de ellos con sus respectivas diferencias en el manejo, proporcionan la variedad de la que carecen los ocho circuitos del juego. Por suerte, UDS ha incorporado un editor de circuitos muy bueno y bastante fácil de usar. Asimismo, el juego abre un interrogante en cuanto a su longevidad, ya que los circuitos son muy cortos y la breve satisfacción que procuran podría desvanecerse al cabo de muy poco tiempo. ■

ATENTO A...

ESOS SALTOS Y BACHES TAN TRAIDORES



Los numerosos saltos de *Sno Cross* ponen de manifiesto la velocidad con la que se desarrolla el juego. Puedes conducir tu vehículo por un lado de la pendiente y luego girar para tomar las curvas por el interior. Si no calculas bien las curvas, corres el riesgo de salir volando y estrellarte contra el público



LO MEJOR:
- Gratificación instantánea
- Sistema de control eficaz
- Editor de circuitos

LO PEOR:
- Actualización de pantalla espantosa
- Longevidad bajo sospecha
- Circuitos muy cortos

PREVIO AVISO

La búsqueda de nuevos terrenos para el género de carreras continúa y, en este sentido, este juego proporciona variedad. La falta de contenido queda compensada con entusiasmo. Sus circuitos, bien diseñados, sacan el máximo partido de las posibilidades de las motos de nieve.

Distribuidor: Sony
Fabricante: Psygnosis
Jugadores: Uno
Disponible: Octubre

Teleñecos

Una aventura monstruosa

LOS TELEÑECOS REGRESAN A PLAYSTATION ¡CONVERTIDOS EN MONSTRUOS HORRIPILANTES!

Gonso está «hecho unos zorros». Se ha convertido en vampiro, y le han crecido unos colmillos enormes en la boca







LO MEJOR

- Escenarios enormes
- El prota, Gustavo
- Multitud de secretos

LO PEOR

- Es poco original
- Demasiado fácil
- Gráficos algo sosos

PREVIO AVISO

Es divertido. Sin embargo, le faltan ideas originales, y tanto los gráficos como el control son algo pobres. Si al menos no fuese tan facilón...

«Hola, Soy Gustavo, el reportero más dicharachero de *Barrio Sésamo*». Con estas palabras comenzaban las crónicas de sociedad de la rana Gustavo en el genial mundo de los Teleñecos. ¿Y por qué te contamos esto? Porque después de las divertidas carreras de karts de *Teleñecos Racemanía*, los héroes de nuestra infancia regresan a la gris. Estos simpáticos muñecos de trapo, esta vez se han transformado en monstruos horribles, y sólo la rana parlanchina puede enfrentarse a ellos...

En *Una aventura monstruosa* tendrás que dirigir a Gustavo a lo largo de una serie de escenarios completamente abiertos, estilo *40 Winks*. El objetivo es encontrar unos medallones que dan acceso a las peleas con los Teleñecos mutantes. Cada vez que consigas un acceso, obtendrás una habilidad especial. Los escenarios estarán llenos de saltos, falsos suelos, plataformas que se mueven, y otras dificultades. Aunque lo peor serán los numerosos enemigos, claro. Para combatirlos dispones de un arma que dispara rayos láser, así como un giro idéntico al de Crash. El problema es que, como ves, la mayoría de las ideas están importadas de otros juegos, y el nivel de dificultad es casi nulo. Aun así, *Teleñecos: Una aventura monstruosa* es divertido, gracias a sus múltiples secretos. ■



Los escenarios son todos muy diferentes entre sí: los interiores de un castillo, un precioso valle, una construcción en el interior de una especie de volcán...



REPORTAJE



DATOS

Distribuidor:	Square
Fabricante:	Square (Japón)
Disponible:	Diciembre
Formato:	PlayStation

Zidane Tribal (ladrón con estilo y héroe a tiempo parcial de *Final Fantasy IX*) jura y perjura que dará caza al inútil y apestoso sastre de Alexandria que prometió hacerle un traje a la última...

¿LA ÚLTIMA FANTASÍA?

LA MEJOR SERIE DE JDR QUE HA PISADO LA FAZ DE LA TIERRA ESTÁ A PUNTO DE IMPACTAR SOBRE EL MUNDO DE PLAYSTATION1 POR ÚLTIMA VEZ (AUNQUE LA HISTORIA ESTÁ LEJOS DE TERMINAR). A PESAR DEL INCREÍBLE SECRETISMO QUE RODEA AL JUEGO, *PSMAG* HA PODIDO CONSEGUIR INFORMACIÓN E IMÁGENES DIRECTAMENTE DE SQUARE EN JAPÓN. OLVÍDATE DE TODOS LOS RUMORES QUE HAYAS OÍDO, DESECHA TUS PREJUICIOS Y SIGUE LEYENDO SI QUIERES CONOCER, DE UNA VEZ POR TODAS, LA VERDAD SOBRE *FINAL FANTASY IX*...





Pues sí, tal como lo has oído: *Final Fantasy IX* será el último título de la serie *FF* para PlayStation. También parece que será la culminación de la saga y, según afirma su productor, Hironobu Sakaguchi, supondrá el punto final de una etapa de *Final Fantasy.*

Se ha pregonado que *FFIX* es un retorno a las raíces de la serie. Siguiendo con la tradición, la última aventura comparte muchos elementos con sus predecesoras (criaturas, aeronaves, tácticas de combate), aunque en realidad es totalmente independiente, con una historia y unos personajes completamente nuevos y todo un mundo que explorar. Esta vez, sin embargo, se ha optado por un enfoque más fantástico, de forma que la mayor parte de los elementos de ciencia ficción de los títulos más recientes se han sustituido por variantes mágicas u originales artefactos mecánicos. En este sentido, incluso el logo del juego presenta un cristal que nos retrotrae a los títulos anteriores, cuando el orden y el equilibrio del mundo dependían de los cristales del poder.

Si ya has echado un vistazo a las capturas de pantalla, te habrás dado cuenta de que el juego tiene un deje algo diferente. La presentación gráfica y técnica de la entrega *VII* y *VIII* permanece intacta (entornos prerrenderizados, personajes en 3D, secuencias de vídeo de transición), pero el mundo de caballeros y magos que se despliega nos remite a *FFV* o incluso a un título anterior. Se percibe un cierto sentido del humor en las caracterizaciones y una vuelta atrás en lo que se refiere al realismo.

Pero esto no significa que Square esté intentando captar un público más joven. Como ocurre con el anime japonés, el hecho de que sean dibujos animados no supone necesariamente que la temática sea adecuada para los más pequeños. Sakaguchi ha afirmado que los temas de *FFIX* son similares a los de la película de próxima aparición (amor, amistad, sueños, aventura, vida y muerte), y lo más probable es que con esta orientación pretendan recuperar parte del encanto de títulos anteriores.

«De nada sirve recuperar simplemente el estilo de títulos anteriores», dijo Sakaguchi a la prensa japonesa, «y por eso queremos ir más allá de *FFVII* y *VIII*. Una vez logrado esto, regresaremos a los orígenes en cuanto a ambientación y jugabilidad.» ▶





POR EL MOMENTO

Los detalles sobre la trama son todavía escasos, y es difícil llegar a ninguna conclusión con lo que hemos visto en *PSMag* por el momento (una introducción enigmática, completamente opuesta a una escena mucho más sombría, en la que un escuadrón de dragones voladores son abatidos sin piedad cual bombarderos bajo el fuego antiaéreo). De todos modos, la progresión argumental promete ser interesante. Sakaguchi ha manifestado su deseo de volver a los días en que las guías para terminarse un juego no eran tan comunes. Así que en *FFIX* no habrá nada que puedas descubrir sólo mediante pistas, sino que te verás forzado a tomar decisiones que afectarán el resultado de las historias paralelas, descubrimientos y recompensas.

Hiroyuki Itou, el director del juego, está de acuerdo: «Creo que se podrán oír conversaciones entre amigos del estilo de '¿Has encontrado eso?' o '¿Qué hiciste en tal situación?'».

Sakaguchi quería que hubieran más momentos en los que el jugador deba tomar una decisión, y pone a la escena de *FFV* del Cuchillo de Gallina/Espada Audaz como ejemplo. (En *FFV* llegaba un momento en el que un anciano te ofrecía un arma. Podías escoger entre el Cuchillo de Gallina, cuyo poder aumentaba cada vez que evitabas una batalla, o la Espada Audaz, que perdía poder cuando huías de una lucha. Era imposible conseguir ambas armas, con lo cual debías decidir qué tipo de jugador querías ser en adelante.) Como Itou dice: «Quiero que la gente tome decisiones al jugar».

A pesar de los grandilocuencia de los temas que trata, *FFIX* se inicia de forma bastante cándida. Una vez al año, la ciudad de Alexandria recibe la visita de una nave llamada Prima Vista y se celebra una

El escenario del Prima Vista [arriba, a la izquierda], la banda [izquierda] y la Sala de Máquinas [arriba]

«El Prima Vista es una nave-teatro y el hogar de una compañía de actores, pero la representación de este año puede ser un poco distinta»

LAS ESTRELLAS
Y LOS ACTORES SECUNDARIOS...

En *FFIX* se podrá jugar con ocho personajes diferentes, y la lista incluye algunos tipos bastante estrafalarios. «Puesto que estamos en un mundo de fantasía», responde Sakaguchi, «está poblado por distintas clases de seres. Pueden ser parecidos a roedores, o a fantasmas... Todos son diferentes.»
Los siguientes personajes son los que podremos reclutar en nuestras partidas. En esta lista no se incluyen los que tienen un papel ocasional o de corta duración, y es que Square ha sugerido que ciertos personajes no controlables se pasarán al bando de los controlables durante períodos cortos de tiempo (al estilo de Seifer en *FFVIII* o de Bannon en *FFVI*). En algunas ocasiones también serás recompensado con la posibilidad de controlar a personajes menores en secuencias cortas. De esta forma, el juego puede desvelar elementos del mundo y de la historia que los personajes no podrían ver de otro modo. En una de las primeras escenas, por ejemplo, un soldado persigue por la calle a un bribonzuelo. Por unos instantes, podrás controlar al muchacho que se escabulle entre la gente. Puesto que controlarás a estos personajes durante un período de tiempo muy breve, no llegarás a sentirte identificado con ellos, pero el simple hecho de emplearlos para explorar este mundo te coloca más en situación y te permite captar la atmósfera de este particular universo mucho más que con cualquier secuencia de vídeo o texto explicativo.

Zidane Tribal
Ladrón - Varón - Edad: 16

El protagonista es Zidane Tribal, un joven ladronzuelo. Al principio del juego se revela que es un miembro de una banda de bandidos con las miras puestas en el castillo de Alexandria. El punto débil de Zidane son las mujeres, suele llevar una vida despreocupada y no muestra ningún sentido de la responsabilidad ni de respeto por la autoridad. Su existencia está tan falta de sentido que no se plantea abandonar a sus cómplices ni cuando las cosas se complican. Si le observas con atención te darás cuenta de que tiene cola. Según Sakaguchi, existe una buena explicación para ello. Ardemos en deseos de conocerla.

Adelbert Steiner
Caballero de la Familia Real de Alexandria - Varón - Edad: 33

Caballero experimentado y luchador veterano, Steiner es un experto en el uso de armas y armaduras. El rasgo principal que caracteriza a Steiner es la lealtad, y moriría sin pensárselo para proteger a la Familia Real. Por esta razón, ha sido designado para servir como escolta personal y guardaespaldas de la Princesa Gornet.

Vivi Ornitier
Hijo de un Mago Negro - Varón - Edad: Nueve

El personaje más desconcertante de *FFIX* es este hechicero novato. Su aspecto *jawariano*, con esos ojos brillantes bajo el oscuro sombrero de brujo, supone un salto atrás a los magos mysidianos de los títulos de *Final Fantasy* para NES. Dada su corta edad, este aprendiz de mago empieza el juego con poco poder mágico, es decir, que sabe poco más que los típicos embrujos de fuego de los aprendices. Vivi tiene poca confianza en sí mismo, e incluso llega a preguntarse si realmente existe en este mundo. Sakaguchi ha apuntado que Vivi es vital en la trama central de la historia, especialmente de la mitad del juego en adelante.

Una secuencia generada por ordenador de un enfrentamiento mágico. ¿No estarán invocando a Alexander?

fiesta. Alineada con el parapeto del castillo, desde donde los ciudadanos pueden observar los festejos, el techo de la nave se despliega y muestra un escenario. El Prima Vista es una nave-teatro y el hogar de una compañía de actores, pero la representación de este año puede ser un poco distinta: se está mascando un secuestro, y muchos «actores» son criminales con una idea en mente... ▸



La calidez de los colores de *FFIX* puede recordar en ciertos momentos al estilo de la factoría Disney

UN NUEVO AIRE

EL TALENTO CREATIVO DE YOSHITAKA AMANO SE HACE NOTAR EN *FFIX*

El cambio de la apariencia y tono general del juego responde en parte al regreso de Yoshitaka Amano. Amano trabajó en los primeros seis títulos de *Final Fantasy* y sus acuarelas, imbuidas de un cierto aire etéreo, le confirieron al juego un estilo más maduro e incluso más atrevido que inmediatamente situó a la saga por encima de sus rivales, de aspecto más tradicional. El cambio a PlayStation permitió a su colega Tetsuya Nomura introducirse en la realización de los personajes que conocemos de *FFVII* y *VIII*, y la diferencia entre ambos estilos salta a la vista.

A pesar de todo, el trabajo de los dos artistas es puramente conceptual, y los modeladores de CGI deben reinterpretarlo para producir tanto los polígonos de los personajes como las secuencias de vídeo de cada juego. Otro de los creativos enrolados en este proyecto es Hideo Minaba, que ya había participado en *FFIII*. Recientemente hemos podido disfrutar de su talento en la renderización de los gráficos de los personajes y decorados de *FF Tactics*, pero aquí se ha superado. ■





Todo el mundo sabe que las viviendas están por las nubes. Aquí podemos contemplar una colonia voladora impresionante, cortesía del talento de Amano

Garnet Til Alexandros XVII

Princesa – Mujer – Edad: Adolescente

Garnet Til Alexandros es la princesa de la Casa Real de Alexandria. Su filosofía vital viene claramente marcada por un estilo de vida sin preocupaciones. Sus principios éticos y sus valores no se corresponden con los de la gente de la calle, y muchos la consideran bastante egocéntrica. Es una mocosa malcriada, aunque su cargo también acarrea muchas responsabilidades. Cuenta con los inestimables servicios de Steiner, su guardaespaldas.

Quina Queen

Bola de sebo – Varón – Edad: Desconocida

De toda la panda, Quina es el personaje más misterioso con diferencia, pero no sólo por su monstruoso y cómico aspecto. Es, a la vez, *chef* y *gourmet*, un conocedor de las más finas exquisiteces con un apetito insaciable. Al principio, da la impresión de que Quina no se preocupa mas que por comer bien, y ve poco más allá de la punta de su tenedor. No se sabe mucho más de este curioso personaje ni qué pinta en un grupo de aventureros, pero tal vez estemos ante la respuesta de *FFIX* a Cait Sith.

Salamander Coral

Forzudo – Varón – Edad: Desconocida



Un tipo duro, con algo de lobo solitario. Salamander deposita toda su fe en su propia fortaleza física y mental. Cree con firmeza que su fuerza es la clave del éxito y por este motivo se entrena continuamente. No va armado, por lo que deducimos que es un maestro en artes marciales (un tipo de personaje recurrente en *FF*) sacado del molde de *Tekken*.

Freija Cresent

Dragón – Mujer – Edad: Desconocida

A pesar de sus extraños rasgos (¿cola de rata? ¿pelaje gris? ¿orejas de murciélago?), se rumorea que Freija es una valiente guerrera que posee a la vez fuerza y estilo. Puede sintonizar con los flujos y reflujos de la naturaleza. Pero Freija guarda algunos oscuros secretos, y los problemas de su pasado pesan en su existencia. El uso de la lanza y el tridente la convierten, muy a su pesar, en una especie de Dragón. Y conste que decimos a su pesar porque pocos dragones han gozado de un final feliz en la serie *FF*...

Eiko Carol

Maga – Mujer – Edad: Seis

A la breve edad de seis años, Eiko es una niña prodigio. Es increíblemente inteligente para su corta edad, aunque en ocasiones su inteligencia se vuelve en su contra porque confunde a los mayores e infunde miedo a sus colegas. Quizás por esta razón prefiere la compañía de las criaturas del bosque, sobre todo la de los Moogles. Su bastón con empuñadura confirma que su poder reside en la magia. El tipo de magia que practica es desconocido: podría ser que practicara magia blanca, en contraste con Vivi, aunque también existe la posibilidad de que sea una Invocadora, al estilo de Rydia en *FFIV* (que contaba con la habilidad innata de invocar monstruos).

Si ves a Cid...

No se ha mencionado nada sobre los personajes ocultos, pero no sería de extrañar que Square retuviera la información propósito. El equipo de diseño quiere que sea el propio jugador quien descubra por sí mismo a estos personajes, pero sería típico de su habitual secretismo mantener encubiertos a estos personajes hasta la publicación del juego.



LA CHISPA DEL ROL

SQUARE FORMA EQUIPO CON COCA-COLA



Si es cierto que dinero llama dinero, aquí estamos ante un griterío que atronaría un estadio de fútbol. En una operación conjunta de promoción, los maestros del rol han decidido colaborar con la reina indiscutible en el negocio de las burbujas y han producido un anuncio televisivo con imágenes por ordenador en el que los héroes de *Final Fantasy IX* promocionan la conocida marca de zarzaparrilla carbonatada.

En el anuncio se puede ver la animación del joven bandido Zidane abriendo una lata de Coca-Cola que cae a la calle y brilla y burbujea mientras está en el aire. En la persecución de la lata a través de la multitud, topa con la Princesa Garnet y con Vivi el mago en una escena que culmina sobre un tejado.

La lata deja una estela de burbujas que va convirtiendo todo lo que toca en una especie de carnaval psicodélico. Los edificios tristes se vuelven de color, aparecen banderas y banderines por las paredes y los ciudadanos de a pie se convierten en magos que tiran fuego por la boca, artistas de circo o animales malabaristas.

La animación se ha desarrollado en el departamento de películas generadas por ordenador de Square en Hawai. La fantástica ambientación es una renderización de un decorado urbano ya existente en el juego, y la banda sonora es un arreglo orquestal de Nobuo Uematsu de una composición que también se puede encontrar en el juego.

Las ocho figuras de los personajes principales del juego serán utilizadas asimismo en la promoción de la campaña de Coca-Cola «Digital Future». Resulta muy fácil mostrarse cínico al observar cómo estas megacorporaciones aúnan esfuerzos para rendibilizar todavía más sus acciones entrando en el mundillo de los videojuegos de una manera «enrollada», pero al menos ya no tendremos que soportar a ese oso polar tan empalagoso. Puestos a hacer, ya podrían haber empezado antes... Imagínate: «Sefirot, la chispa de la vida (y el rayo y el relámpago...)» ■





«Tsunagaru» (o «Conéctate», para los que hayáis suspendido japonés)

¿CÓMO FUNCIONA?

Una de las buenas noticias es que en esta ocasión hay más cosas por hacer, aunque dependerán de tu forma de jugar. El director de *Final Fantasy IX*, Hiroyuki Itou, ha dicho que el sistema de juego será un reflejo de este concepto de «juego personal», de modo que incluso en el sistema de combate «la personalidad del jugador será clave». ¿Eres un jugador al que le gusta aprender o más bien eres del tipo que prefiere las cosas de usar y tirar?

Itou lleva mucho tiempo en el equipo base de *Final Fantasy*. Fue el diseñador del sistema de combate ATB y del sistema de cambio de tareas en *Final Fantasy V*. En consecuencia, el sistema de lucha de *Final Fantasy IX* se ha sometido a una minuciosa revisión bajo la atenta mirada de su antiguo director, y se ha decantado por unos mecanismos y tácticas de juego más complejas. De hecho, Sakaguchi cree que el sistema de combate de *FFIX* es mucho más sofisticado y lo describe como «un sistema cargado de datos y de combinaciones» que cambia en función de la forma de jugar.

Por otro lado, el juego regresa a los formatos anteriores, en los que podías pelear con cuatro miembros del grupo a la vez. Con tres personajes, resulta inevitable que uno se convierta en una figura de apoyo, el sanador. Con cuatro, los planes de batalla se pueden tornar mucho más complejos y te permiten efectuar movimientos más complicados si se aúnan los esfuerzos.

El sistema de tareas

En opinión de Sakaguchi, las tareas de los personajes y sus habilidades se parecen a las de *FFVI* en tanto que están predeterminados. Por ejemplo, mientras que en *FFVII* podías asociar libremente la Habilidad de Lanzamiento con Yuffie, también podías equipar sin más problemas a Cid con la Materia de Lanzamiento. Sin embargo, en *FFIX* se asignarán los rasgos distintivos desde el principio, de forma que los personajes conservarán las habilidades que los convierten en seres únicos e individuales. Steiner, por ejemplo, al ser un guerrero es muy hábil con la espada, pero necesitará de la destreza de Zidane en lo que a hurtos se refiere.

Ítems

Como en los anteriores títulos de *Final Fantasy*, existe un sistema de inventario que otorga a cada personaje cuatro espacios para guardar su arma, armadura, escudo y un accesorio. Este sistema sirve para poner en orden el nuevos sistema de ítems de *FFIX*. Cuando alguien se equipa con un ítem, éste confiere una habilidad especial o bonificación al personaje que lo posee. Sólo se puede acceder a esta habilidad si se utiliza antes el ítem, pero si el personaje se ejercita en este poder suficientemente, en adelante podrá aprender





Steiner convoca a sus amigos (izquierda) mientras Quina contempla una seta en peligro inminente (abajo)



él solo y dejar libre el ítem para otro personaje.

Sin embargo, la efectividad de cualquier ítem depende enteramente de su portador. Es posible que un Talismán Mágico proporcione sólo diez puntos de vida más a Eiko, mientras que en manos de Steiner puede concederle la habilidad de Counter Attack. Decidir la distribución de los objetos se convierte de este modo en otro aspecto a tener en cuenta en este juego.

El sistema de magia

Final Fantasy ha tenido siempre un sistema de magia basado en oposiciones elementales. Así, si te encuentras con un Diablo de Fuego, puedes atacarlo con el sortilegio Tormenta de Hielo, puesto que un hechizo de Llamas no tendría efecto, o bien tendría el efecto contrario y ayudaría a tu enemigo. Gracias a la existencia de Vivi asistimos al regreso de la Magia Blanca y Negra. En la tradición de *FF*, la Magia Negra es agresiva y abarca desde bolas de fuego a hechizos de gas venenoso y cambios de estado, como Confusión. Los practicantes de la Magia Blanca son sanadores y pueden lanzar hechizos de combate de naturaleza defensiva o curativa. Ciertos tipos de armadura y armas son característicos de escuelas de magia determinadas, de forma que un mago negro no puede disponer de una vara curativa de un sacerdote, pero sí puede hallar una daga venenosa que sólo ellos pueden usar.

«Como guerrero que es, Steiner es muy hábil con la espada, pero necesitará de la destreza de Zidane en lo que a hurtos se refiere»

La tercera escuela de magia que aparece en la serie es la Magia Invocadora, y ya se ha confirmado que la invocación de monstruos vuelve a desempeñar un papel importante. Es posible que se deba a la voluntad de mantener los incentivos en la jugabilidad que suponía «ir acumulando deidades mitológicas» y que ya vimos con la Materia, las Guardian Forces o los Espers.

La duración de estas animaciones aún no está muy clara. Se rumorea que ha habido reacciones contrarias a la duración que tenían en *FFVIII*, y Square ha escuchado estas opiniones. Sin embargo, Sakaguchi arguye que «con todo lo que tenemos por enseñar, nos tomaremos el tiempo que haga falta». ▶







Un vistazo rápido a Garnet (izquierda) y Salamander (arriba)

CINE FANTÁSTICO

LOS PLANES DE SQUARE EN LA GRAN PANTALLA

El estudio de animación de Square en Hawai sigue trabajando concienzudamente en la película de próxima aparición *Final Fantasy: The Movie*. Bajo la dirección de Hironobu Sakaguchi, el guión de la película lo están adaptando dos escritores estadounidenses, Jack Fletcher III y Al Reinert.

Antes de que te entre el pánico, debemos avisarte de que Reinert ha intervenido en el guión de *Apolo 13* y de la serie televisiva *From The Earth To The Moon* (que retrata en clave dramática los avatares de la NASA con el programa Apolo) y de que Fletcher ha sido director y actor de doblaje para un montón de animaciones de culto, desde *Aeon Flux* a traducciones de animes como *Kiki's Delivery Service* o *Tenchi Muyo*. Además, han logrado enrolar a un elenco de voces de la talla de Alec Baldwin, James Woods, Donald Sutherland, Ving Rhames o Steve Buscemi en su versión inglesa (aunque, como siempre, en la versión castellana cabe esperar poco más que algún que otro Emilio Aragón).

La acción transcurre en una Tierra post-apocalíptica, en el año 2065, y los temas serán «el amor, la amistad, los sueños, la aventura, la vida y la muerte». Pero no creas que estos temas tan altisonantes deslucirán las asombrosas escenas de batalla. Como ocurre en cada una de las entregas de la serie, el argumento de *Final Fantasy: The Movie* es original e independiente, con lo que se evitan los típicos problemas de adaptación juego-película.

Sony Pictures Entertainment ha iniciado su campaña y ofrece como anticipo en su sitio web (www.finalfantasy.com) tres minisecuencias de vídeo. La más espectacular es la que muestra un soldado armado hasta los dientes que se teletransporta y se materializa en una ciudad devastada con un escuadrón tras él. Pero teniendo en cuenta que por cada cinco minutos de gráficos computerizados hace falta casi tanta gente como la que se necesitó para construir la Pirámide de Keops (es un decir), cabe suponer que el estreno tendrá lugar, con suerte, hacia el año 2001. Ponte cómodo.



Ojos. Coches oxidados. Visión nocturna. Naves en llamas cerca de Orión. La perspectiva del futuro según Square es bastante desoladora

LA ÚLTIMA FANTASÍA: LA NUEVA ERA

Esto es todo lo que sabemos de *Final Fantasy IX* (el último *FF* para PlayStation), pero la serie no termina aquí. *FFX* y *FFXI* están ya en camino, y su destino va ligado a PlayStation2 y a un servicio nuevo denominado Play Online que Square procurará que esté operativo para la primavera del 2001.

Las pruebas empezarán este otoño en Japón, en cuanto Square tenga preparada una versión preliminar de *FFX* para acompañar a los kits de hardware destinados a los probadores tanto de PC como de PS2. *FFX* será para un solo jugador, aunque también permitirá el acceso al circuito Play Online, para que los participantes puedan conseguir información sobre pistas o estrategias, descargar armas nuevas o ítems, o simplemente relajarse en uno de los chats para discutir las mejores tácticas con otros jugadores. La versión final de *FFX* estará disponible en la primavera del 2001.

Pero el proyecto *FFXI* es aún más ambicioso, puesto que pretende ser una experiencia *totalmente online*. El objetivo es llegar a construir un mundo completo de fantasía en red con CGI, poblado por los jugadores que se conecten y se unan a él. El concepto artístico y el vídeo de demo que apareció en la presentación Millenium de Square indicaban un estilo de juego semejante a *Ultima Online* o *EverQuest*, donde tres jugadores desde distintos ordenadores conforman un grupo en la entrada de una mazmorra. (Aunque dado que los diálogos en *Ultima Online* tienden a ser algo parecido a «Sa jodia gargola me a puesto a kaldo! Kien tiene pociones qrativas?», muchos aficionados nos preguntamos cómo se lo montará Square para mantener el espíritu de *FF*.) Play Online presentará otros servicios además de los juegos, como correo electrónico, chats y navegadores. Esto se completará con cómics manga, música, deporte, y una sección de comercio electrónico que permitirá comprar hardware, software, películas y otros productos. Sin embargo, en referencia a la capacidad del sistema para difundir noticias e información varia, Sakaguchi ya ha manifestado su deseo de que la comunidad *online* también pueda disfrutar de la experiencia de forma activa. «Uno de mis sueños es aportar algo más a este 'mundo imaginario' y extender su funcionalidad a algo más que la mera comunicación.» Prepárate para el futuro... ■

«El objetivo es llegar a construir todo un mundo de fantasía en red con CGI, poblado por los jugadores que se conecten y se unan a él»



LA INCOMBUSTIBLE FAUNA DE FINAL FANTASY

UN VISTAZO RÁPIDO A LOS BICHOS DE SQUARE



Si te ocurriera algo similar, ve corriendo a llamar a un médico...

Criatura: Moogle
Primera aparición: Residencia de Dorga, en *FFIII* (NES, 1990, Japón)
Hábitats conocidos: Bosque Moogle, Cuevas de Narshe, Choza de Eiko

Aunque todavía no hemos podido divisar ningún Chocobo ya hemos podido localizar aparecido otra criatura que reaparece en esta novena entrega de la serie. Los primeros Moogles que aparecieron hace diez años en *FFIII* (NES) eran unos tenderos enormes y muy peludos, y llevan pululando por estos mundos desde entonces.

En *Seiken Densetsu* de Game Boy (conocido como *Final Fantasy Adventure* en Estados Unidos), eran unos seres desagradables en los que te podías convertir a través de conjuros mágicos, mientras que en *FFV* y en *Secret Of Mana* eran unas víctimas desafortunadas que tenías que rescatar. Pero fue en *FFVI* cuando los Moogles hicieron su debut como personajes controlables.

Después de los Furby, quizás no haya ninguna otra criatura que transmita tanta sensación de monería a los jugadores adultos como los Moogles. Por un lado, son unas criaturitas simpáticas que no estarían fuera de lugar encima del monitor de cualquier PC como mascota. Pero por otro lado también pueden resultar tan extremadamente y empalagosamente monos que vienen ganas de estamparles contra la pared. *FFVII* fue lo bastante astuto como para reflejar ambas facetas de su atractivo.

Mientras los snowmogs destructibles de la pista de *snowboard* no dejaban de ser un guiño simpático e inteligente, el juego arcade *Mog House* supuso una burda manera de tirar del filón edulcorado que suponen este tipo de recreativas para un determinado segmento del público nipón. Quedas advertido. ■



«Me rindo... aquí moriré...» es todo lo que puede decir Vivi Ornitier en sus peores momentos (abajo)









Tu espacio. Tu vida. Tú. Ya era hora de que conquistaras tu propio mundo. Y aquí lo tienes: MBK. Un nuevo mundo con nuevos colores, nuevo estilo y nuevos diseños. Una línea de scooters pensada para ti, que eres diferente de los demás. Da vida a tu nuevo universo. Súbete a una MBK. Tu nuevo mundo.

MBK

A NEW WORLD

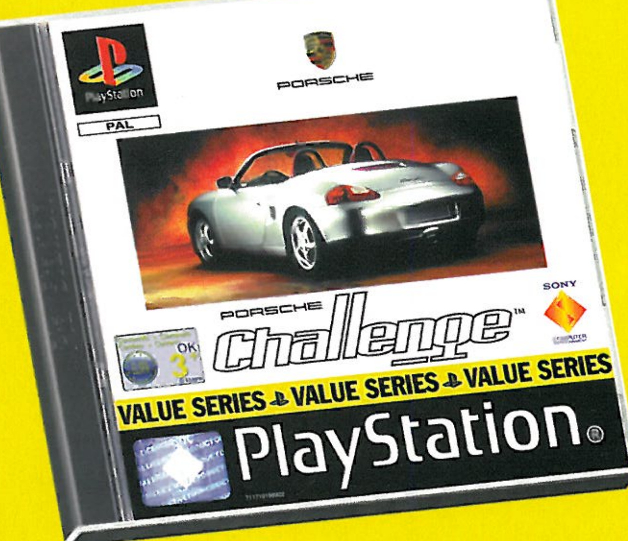
DISFRUTA DE LA NUEVA SERIE VALOR

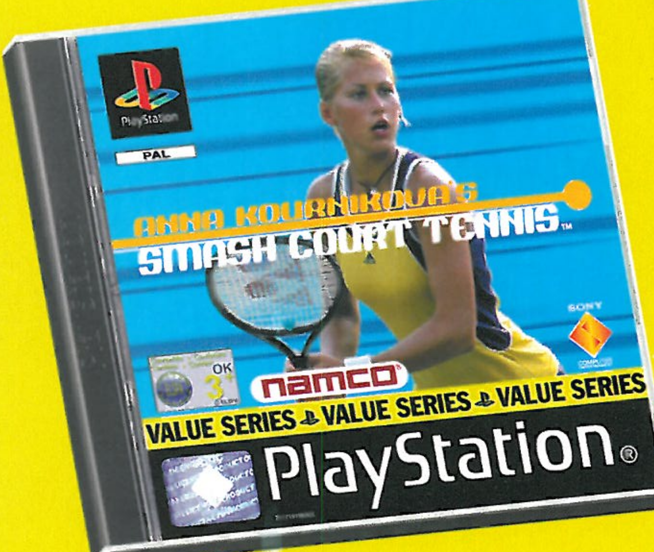
POR SÓLO













ÉSTOS SON SÓLO

LOS PRIMEROS...



TODO EL PODER EN TUS MANOS

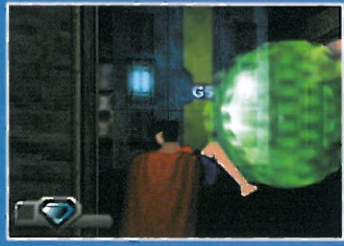
CÓMO PUNTUAMOS

- **10** Reservado para los juegos perfectos.
- **9** Espléndido y totalmente recomendable.
- **8** Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
- **7** Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
- **6** Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
- **5** Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
- **4** Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
- **3** Bastante malo. Resulta entretenido durante un par de horas.
- **2** Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
- **1** Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.

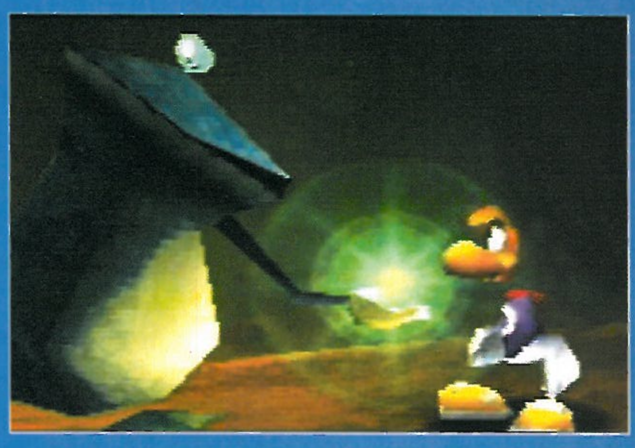
REVIEWS

INCLUYE LA TABLA CLASIFICATORIA DE JUEGOS, CORTESÍA DE *PSMAG*


Ray Crisis


Superman

JUEGO DEL MES



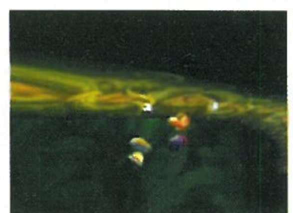
«El héroe más narizón de PSX ha vuelto. ¿Estás preparado?»

¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS! ¡MAS!

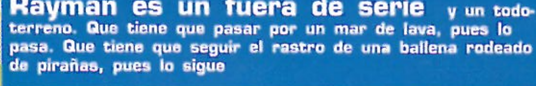












Rayman es un fuera de serie y un todoterreno. Que tiene que pasar por un mar de lava, pues lo pasa. Que tiene que seguir el rastro de una ballena rodeado de pirañas, pues lo sigue



DESDE CHINA VUELVE EL HÉROE SIN BRAZOS, PIERNAS NI COMPLEJOS



Rayman 2 The Great Escape

«El mundo de *Rayman 2* se nos presenta como el más trabajado de

DISTRIBUIDOR	Ubi Soft
FABRICANTE	Ubi Soft
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	6.995
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

SPYRO 2 (PSMAG 7/10)
Los gráficos no serán tan buenos como los de Rayman 2, pero es mucho más largo y desafiante

¡Que sí chaval! ¡Tener los brazos y las piernas invisibles es la repera! Imagínate cuantas virguerías podrías hacer disimuladamente, lo cabreada que se pondría la gente al no saber dónde pones las manos y la conmoción generalizada que causarían tus inigualables cortes de manga cuando te pusieras guantes. Pero aunque Rayman tiene estas características de invisibilidad parcial, no las utiliza para hacer la gran cantidad de animaladas que pueden surgir de nuestra perversa mollera de jugadores. Pero eso sí, te aseguramos que jugando a *Rayman 2* también te lo pasarás bomba.

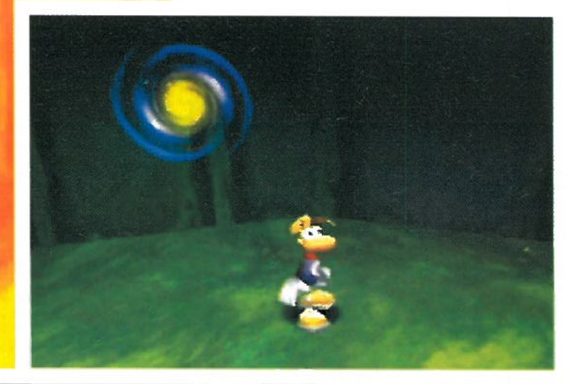
La verdad es que el concepto de juego de *Rayman 2* no es particularmente innovador. Como en casi todo juego de plataformas, tendrás que explorar una serie de niveles recogiendo unos brillantes objetos (una especie de luciérnagas llamada *lums*) y rescatando a un montón de amigos prisioneros mientras consigues nuevos poderes. De momento, si cambiásemos los *lums* por joyas y los amigos por dragones, seguro que pensarías en un conocido dragoncillo violeta. El objetivo que se oculta tras esta búsqueda es el de encontrar cuatro máscaras mágicas que juntas despertarán a *Polokus*, el Espíritu del Mundo, quien nos ayudará en la lucha contra el malvado Almirante Barbaguda y sus robots invasores. Hasta aquí las similitudes con los títulos de su género. Lo que diferencia a *Rayman 2* del resto de plataformas es la perfección técnica y los mil y un detalles que lo visten.

El *Rayman* original destacó entre los plataformas en 2D por su colorido y la abundancia de detalles gráficos. Con esta nueva entrega ocurre exactamente lo mismo, pero en 3D. Cada uno de sus niveles contiene una verdadera colección de sorprendentes texturas que combinadas con una inteligente iluminación, efectos de niebla espectaculares y un *clipping* perfecto, hacen que el mundo de *Rayman 2* se nos presente como el más trabajado de este género. Además, tienes la opción de controlar la cámara con los botones superiores del pad, y lo que realmente es de agradecer para poder disfrutar de esta maravilla gráfica es el modo de visión en primera persona. Desde luego, si te paras a observar los detalles de lo decorados, tendrás la sensación de que el mundo de *R2* tiene vida propia. Los pájaros vuelan con gracia, las mariposas revolotean sobre el agua y se alejan cuando te acercas, las nubes se mueven... Es, sencillamente, fantástico. Incluso el sentido del humor, aunque raye en la ñoñería en determinadas ocasiones, conseguirá levantarte una sonrisa más de una vez.

También hay una buena cantidad de niveles donde caerse supone perder una cierta cantidad de vida y volver a empezar desde un punto determinado. O sea, nada nuevo. Pero en otras fases tienes que ir saltando de liana en liana cual Tarzán narigudo o sumergirte en el agua para que una ballena te abra camino en las profundidades marinas o huir por unas estrechas plataformas mientras un barco pirata se dedica a destruirlas y a bombardearte al mismo tiempo o... En definitiva, cantidad y variedad.

Los efectos sonoros y la música también son excelentes, y cabe destacar el magnífico doblaje que se ha conseguido en la versión española. Otra de las magníficas cualidades de *R2* es que está repleto de minijuegos. En una de las primeras fases, por ejemplo, tendrás que cruzar un pantano haciendo esquí

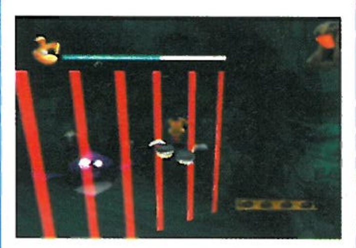
Rayman 2 The Great Escape



CÓMO...
ABRIR LAS PUERTAS



La mayoría de las veces las puertas tienen, como mucho, uno o dos cerrojos, y con tan sólo hacer girar la correspondiente llave dentro de él se acabó el problema. Sencillo, ¿verdad?



Pues en *Rayman 2* será casi igual de fácil. A veces tendrás que apretar algún botón no demasiado oculto o cambiar la posición de algún sospechoso interruptor.



Como mucho tendrás que buscar a algún amigo prisionero para que te ayude. Pero siempre será fácil, demasiado fácil

Los enemigos no son demasiado abundantes ni muy variados, pero con el montón de plataformas y de minijuegos que encontrarás te olvidarás rápidamente de los piratas

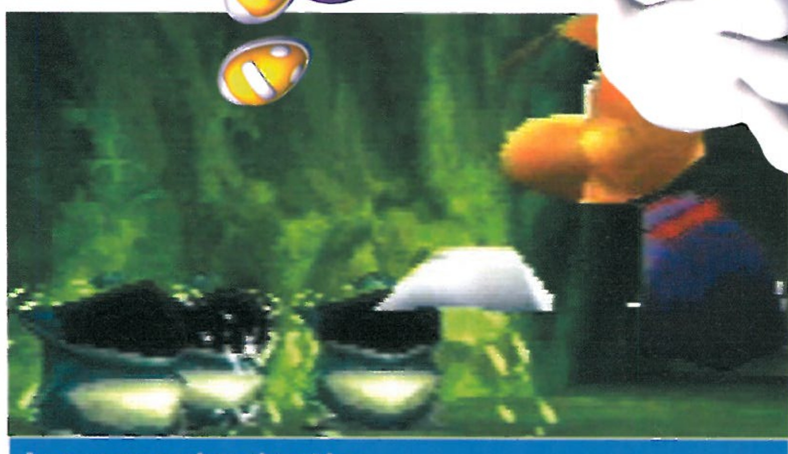




este género»

acuático remolcado por una serpiente de río; más adelante tendrás que domar a unos cohetes salvajes con patas; luego huir de las fauces de un espíritu gigante en un verdadero *slalom* fantasmal; y utilizar unos barriles de pólvora como si fueran *jet-packs*; o atravesar un mar de lava subido en una especie de tomate gigante. O sea, más variedad.

Pero no por ello está libre de defectos (uno de ellos de mucho peso). Las pegas tontas son la poca variedad de enemigos y la imposibilidad de grabar la partida hasta que acabas un nivel. La pega gorda es que resulta demasiado fácil y se acaba en menos de que lo que dura España en una Eurocopa. Y la verdad es que es una lástima, porque *Rayman 2* es un gran y divertido juego, pero es que es tan corto... ■



Las secuencias de vídeo aprovechan el gran motor gráfico de *Rayman 2* y, como el resto del juego, parece que pertenezcan a una película de Disney. El resultado es fabuloso





VEREDICTO

■ GRÁFICOS:	Son una pasada, detalles en cualquier rincón	9
■ JUGABILIDAD:	Plataformas, ¿qué más hay que decir?	8
■ ADICTIVIDAD:	Si no fuera porque es tan corto...	7

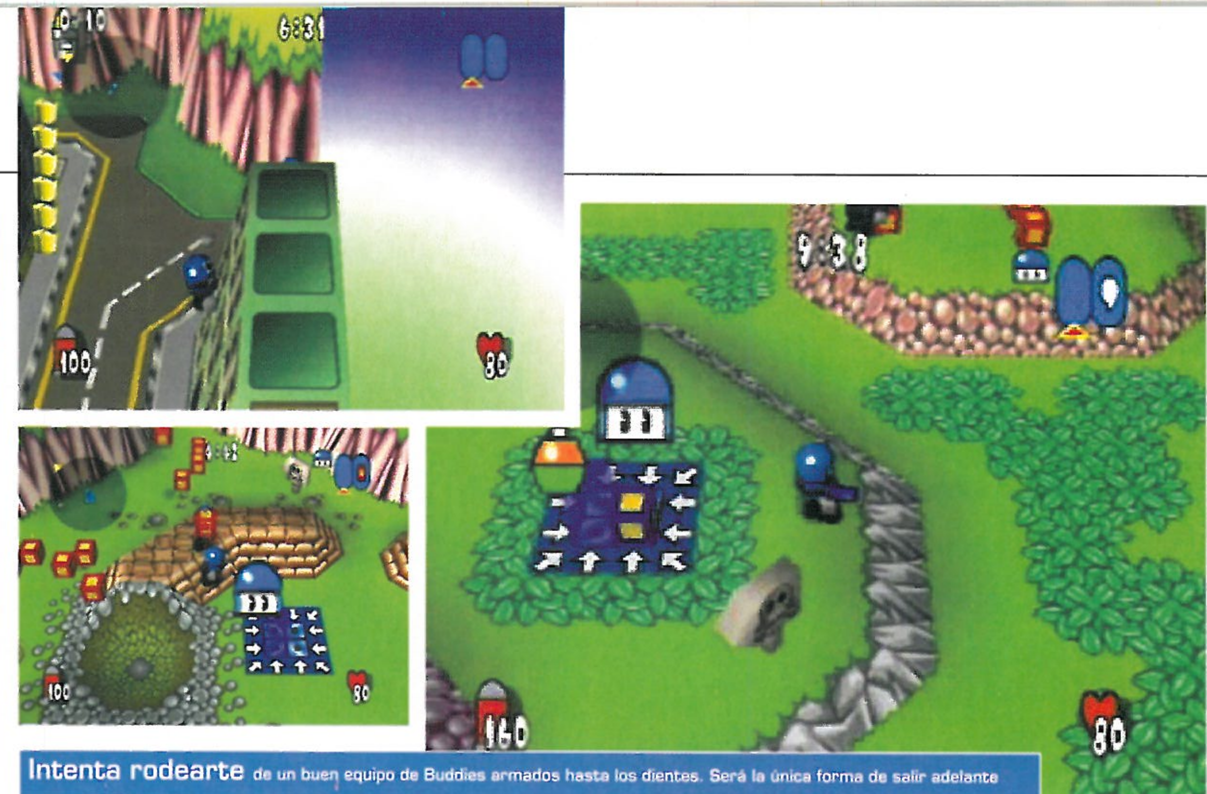
■ CONCLUSIÓN
Rayman 2 no tiene la velocidad de *Spyro* ni la locura desenfrenada de *Crash*, pero no por ello deja de ser divertido. Una pena que tantos efectos visuales en un solo CD hagan que el juego dure una miseria.



8 SOBRE **10**



La cámara sigue la acción desde arriba, al estilo *Bomberman*, y crea algunos ángulos muertos cuando atraviesas zonas con edificios y montañas



Intenta rodearte de un buen equipo de Buddies armados hasta los dientes. Será la única forma de salir adelante

¡BIENVENIDO AL MUNDO DE LOS BUDDIES! UN LUGAR INFESTADO DE GUERRILLAS EN EL QUE SÓLO TÚ PUEDES IMPONER LA PAZ

Team Buddies Lucha de bandas

«Las misiones crean una curva de aprendizaje muy progresiva»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Psygnosis
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	6.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

PAC-MAN WORLD (PSMAG 35 9/10)

Un clásico de las recreativas de Namco, rediseñado para PSX. Está lleno de aventuras, puzzles, plataformas... Vamos, que es una pasada. Tienes que probarlo.

Cuando vimos *Team Buddies* por primera vez, nos pareció un arcade simplón. Sin embargo, con el tiempo ha ido ocurriendo todo lo contrario. La redacción entera se ha enganchado, la directora le practicaría la acupuntura con clavos de palmo a cualquiera que osase quitarle el pad, y algunos ya padecemos el temido «síndrome del Buddi» (consiste en ver Buddies malos que te acechan en todas partes). La verdad es que este nuevo juego de Psygnosis no está nada mal. Tiene algunos defectos que te comentaremos más adelante, pero es divertido, variado y, sobre todo, original.

Team Buddies está compuesto por una serie de misiones. Limpiar la basura tirada en un parque, pelear contra unos perros, conducir una moto hasta el final de un camino... siempre son cosas muy distintas. Y todo ello, mientras te enfrentas a un montón de enemigos e intentas evitar que se acabe el tiempo. Por suerte, dispones de algunos niveles de adiestramiento, en los que aprenderás todo lo que necesitas para seguir adelante. Además, la genial distribución de las misiones crea una curva de aprendizaje muy progresiva. De hecho, a medida que avances, tendrás acceso a nuevos niveles de adiestramiento.

Pero si todo esto te parece poco, espera a conocer la fabulosa opción multijugador que incorpora este arcade. En ella podrás enfrentarte a la CPU o a un amigo, en una serie de subjuegos de lo más divertido: desde disputar una especie de partido de fútbol, en el que el balón es una bomba hasta luchar a tiro limpio en una dura batalla. Si a todo esto le sumamos unos personajes casi tan cachondos como su eminencia El Gran Wyoming. Lástima que a veces no quede muy claro qué es lo que tienes que hacer, y tengas que deambular de un lado a otro buscando la forma de pasar al siguiente nivel. Además, los gráficos tampoco son una maravilla. Sí, funcionan en 3D y alta resolución, pero el seguimiento de la acción se hace desde una cámara isométrica única, dificultando el control de los personajes. También hay pequeños ángulos muertos y zonas no visibles, lo que puede llegar a hacer que te retrases cuando estés buscando algo y no termines la misión a tiempo. El control tampoco es tan cómodo como debería, y te costará bastante encarar el personaje para colocar ciertos objetos justo en el punto del escenario que quieres. Con todo, *Team Buddies* es divertido y original. Seguro que te mantendrá enganchado durante semanas.

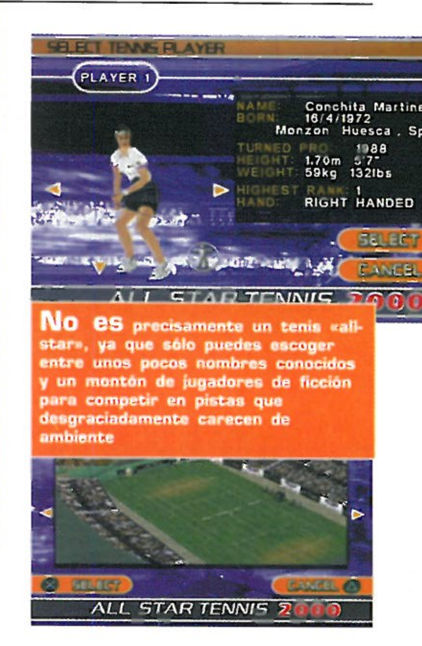
PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Gráficos simplones y una cámara problemática	6
JUGABILIDAD:	El control y los ángulos muertos dan problemas	6
ADICTIVIDAD:	Al principio parece un juego simplón, pero luego...	8

CONCLUSIÓN: Aunque su apariencia es simple, es original, divertido y completo (bombas, tiroteos, puzzles y plataformas). Lástima que a veces no esté clara tu misión, y que la cámara y el control den problemas.



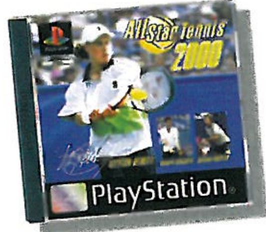
7 SOBRE 10



No es precisamente un tenis «all-star», ya que sólo puedes escoger entre unos pocos nombres conocidos y un montón de jugadores de ficción para competir en pistas que desgraciadamente carecen de ambiente

Los torneos se juegan en distintas superficies, como en el circuito del Grand Slam. Por desgracia, esto influye más bien poco en el juego y no supone una variedad de retos

PROBANDO LO INTERESANTE QUE PUEDE SER GOLPEAR UNA BOLA POR ENCIMA DE UNA RED UNA Y OTRA VEZ



All Star Tennis 2000

«Los gráficos y la jugabilidad son lamentablemente más de lo mismo»

DISTRIBUIDOR	Ubi Soft
FABRICANTE	Aqua Pacific
DISPONIBLE	Sí
PRECIO	6.995
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a ocho

De hecho, cuando en los años 70 *Pong* se convirtió en el padre de los videojuegos, estábamos ya ante el primer simulador deportivo: con un bate los jugadores hacían rebotar una pelota más allá de su adversario. A pesar de los numerosos y sustanciales avances que desde entonces han tenido lugar en el mundo de los videojuegos, *All Star Tennis 2000* nos muestra las limitaciones de un género que resulta fácil de copiar pero difícil de evolucionar: los juegos de tenis. Se trata de una imitación suficientemente respetable del tenis pero, desgraciadamente, fatalmente imperfecta.

Los jugadores disponen de una gran variedad de movimientos, pero los gráficos, así como la detección de colisiones y la jugabilidad, son lamentablemente más de lo mismo. Los jugadores no se esfuerzan demasiado o no improvisan lo suficiente como para devolver las bolas difíciles y su interacción con la pelota es desesperantemente binaria: o le dan o no le dan. En los simuladores deportivos más punteros (*ISS Pro Evolution* nos viene enseguida a la cabeza) un jugador puede llegar a darle a la pelota pero no ser capaz de dirigirla en la dirección pretendida o enviarla a las nubes para mofa de las masas. Este no es el caso de *All Star Tennis 2000*.

Los diseñadores no se han esforzado demasiado en contrarrestar estos defectos y han pasado una fina capa de barniz a un juego descaradamente falto de licencia. Aunque compites en importantes torneos que se celebran en tierras inglesas (¿Wimbledon no debería contarse entre ellos?) y en otras competiciones de importancia, ni siquiera han intentado captar la atmósfera propia de estos eventos deportivos. De hecho, cada torneo no es más que otra pista anónima y hasta la variedad de superficies parece no tener más consecuencias en la jugabilidad que el cambio en los efectos sonoros. Además, difícilmente puede ser éste un tenis «all-star» cuando no hay más que un puñado de jugadores reales y entre la muchedumbre de figurantes no se esconde ni una sola estrella de verdad (Lleyton Hewitt, ganador del Club Aussie Queen, es la estrella más importante). Probablemente esto descorazone a los aficionados al tenis más intransigentes, que de otro modo podrían haber soportado el nivel general de dejadez reinante en el juego. Se observan indicios de una cierta curva de dificultad en el hecho de que los jugadores de verdad son más hábiles que los de ficción, pero la palabra clave en todo esto es «repetitivo». Fíjate también en los esquizofrénicos árbitros, que piden silencio cuando el público ya guarda un silencio sepulcral.

Se caracteriza por un diseño descuidado y una jugabilidad desangelada y nada inspirada. Fracasa en recrear las sensaciones que transmite una pista central y no hace nada por aprovechar, y mucho menos por exprimir, las posibilidades de PlayStation. Pero, una vez más, puedes hacer mucho con un palo y una pelota.

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT (PSMAG 31 8/10)
Aspecto retro con una estupenda jugabilidad. Una joya

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Decididamente anodinos y del montón	6
JUGABILIDAD:	Simple, repetitiva e ingrata	6
ADICTIVIDAD:	No repetirás a menudo	5

CONCLUSIÓN: Da una impresión correcta del tenis, un deporte que no se prodiga demasiado en el actual mundo de los videojuegos. Está muy lejos de ser lo suficientemente esmerado como para apuntar alto





La pistola de Genergía sirve para generar balizas de aterrizaje, puentes, muelles marítimos, etc.







Nuestro héroe es un venusiano muy temperamental llamado Xed. Su aspecto físico recuerda al típico extraterrestre verde con ojos grandes de las pelis

LLEVAMOS AÑOS MIRANDO AL CIELO BUSCANDO VIDA INTELIGENTE... ¡Y RESULTA QUE LOS EXTRATERRESTRES ESTABAN EN PLAYSTATION!

Terracon

«Los escenarios están llenos de secretos»

DISTRIBUIDOR	Sony
FABRICANTE	Picture House Software
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Cstellano
PRECIO	4.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

40 WINKS

(PSMAG 35 8/10)
Más variado y difícil, con escenarios enormes y detallados, aunque sin alienígenas.

Años de investigaciones, millones de millones de dólares invertidos, y miles de científicos buscando en el cielo una señal de vida inteligente. ¿Para qué? Los extraterrestres no están en otros planetas. En realidad, están en nuestra querida gris. Y más exactamente, en *Terracon*, el título que llega de la mano de Sony. Aunque, a decir verdad, este juego ofrece una visión muy particular de cómo sería la vida de un alienígena...

Estamos en el planeta Venus. Las máquinas se han adueñado por completo del lugar, y pretenden destruir todo lo que sus habitantes habían creado. Tu misión es dirigir al venusiano Xed, con el objetivo de acabar con las máquinas y restaurar el orden en Venus. Para ello, debes buscar nueve cartuchos que hay escondidos en los diferentes escenarios. Cuando los consigas, activarás un sistema de defensa y destruirás a las máquinas de una vez por todas.

Para enfrentarte a ellas durante tu misión, dispones de un arma que dispara Genergía (la extraña sustancia que acaba con las máquinas). Con ella puedes atacar a los malos, así como generar la materia que necesites: un puente para cruzar un río, una baliza de aterrizaje para tu nave espacial, un muelle para llegar a una embarcación, etc. De este manera, puedes avanzar por cualquier lugar siempre que lo necesites, aunque también hay sitios en los que tienes que conducir una lancha neumática.

El control es tan sencillo de manejar, que te permite enfrentarte a tus enemigos al mismo tiempo que generas un puente y corres hacia él. Todo ello, gracias a un movimiento suave, ágil y sencillo, que se completa con cuatro hábiles perspectivas de visión diferentes. La variedad de obstáculos que encuentras en tu camino te obliga a hacerlo cada vez mejor, pero la curva de aprendizaje es tan progresiva que lograrás superar todas las dificultades sin demasiados problemas.

Además, los escenarios son enormes, y están llenos de secretos. Cuando creas haberlos descubierto todos, no habrás encontrado ni la mitad de ellos. Pero no te preocupes, ya que para seguir adelante solamente necesitas encontrar algunos.

De todas formas, *Terracon* no es tan divertido como parece. Disparar a los malos, conseguir los cartuchos y escapar es bastante ameno al principio. Pero tras jugar en unos cuantos niveles, resulta algo aburrido y repetitivo. Incluso el argumento está demasiado manido. El nivel de dificultad es insuficiente, de modo que el juego se acaba enseguida. Aun así, es posible que los jugadores más novatos y/o jovenzuelos lo encuentren interesante.

PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	Bonitos y suaves, con buenos efectos	8
JUGABILIDAD:	Siempre la misma, en todos los niveles	6
ADICTIVIDAD:	Facilón, repetitivo y corto	6

CONCLUSIÓN
Terracon es un juego interesante y bien presentado. Sin embargo, su trillado argumento, su falta de dificultad y su repetitiva acción, lo convierten en un juego del montón.







Doble impacto: el modo para dos jugadores es complicado a causa de la reducida visibilidad



La variedad de juegos en los múltiples escenarios confiere a *MoHo* una sorprendente longevidad. Esto, combinado con niveles endiabladamente difíciles te harán sentirte obligado a batir y a acercarte a puntuaciones imposibles, conseguidas por los diseñadores



UN PUÑADO DE CONVICTOS SIN PIERNAS OBTENDRÁN LA LIBERTAD SI VENCEN EN UNA CARRERA DE OBSTÁCULOS

MoHo

«Los escenarios se ondulan con las explosiones de las armas»

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Lost Toys
DISPONIBLE	Sí
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

Como forma de vida sintética y criminal que eres, tus captores te cortan en dos, te atan a una plataforma rodante y te enfrentan a los guardianes y a tus prisioneros rivales en un montón de competiciones que pondrán a prueba tu habilidad y tu fuerza. La victoria es el único modo de asegurarte la libertad. Suena un poco fuerte, ¿no?

Compites en pruebas de lucha, carrera, persecución y contrarreloj. Tienes que poner a prueba tu habilidad para hacer todo tipo de cosas, desde moverte por complicados circuitos tipo *skateboard* hasta esquivar plataformas en una ciénaga que tiende a inundarse. Sin duda cada uno tendrá su prueba favorita, pero la disciplina más desafiadora de *MoHo* son las carreras, que te obligan a encontrar atajos escondidos y a utilizar el escenario para catapultar a tu jugador por delante de tus rivales. Algunos personajes son más apropiados para determinadas superficies, lo que aumenta la vida de un juego que te incita a superarte continuamente gracias a su sistema de pruebas cronometradas.

Durante las pruebas, ruedas por escenarios gráficamente estupendos que se ondulan y se contuercen con las explosiones de las armas y que demuestran el excelente tratamiento físico aplicado en el juego. *MoHo* no es un juego de puzzles al estilo de *Marble Madness*, sino una ágil combinación de retos que te harán ir a recoger el mando al jardín para volver a jugar justo después de haber lanzado frustrado el maldito cacharro por la ventana.

Esta frustración puede hacerse demasiado patente, pero es el resultado de una jugabilidad que plantea constantes retos, no de unos controles imprecisos. La consecuencia de esta acentuada curva de dificultad es que los éxitos resultan extremadamente satisfactorios y siempre puedes irte a otro juego antes de volver a los difíciles. Las primeras críticas por la simplicidad de las luchas han sido compensadas con la aparición de útiles giros y ataques fulgurantes que te permiten salir de las curvas cerradas. Sin embargo, el modo de dos jugadores es decepcionante. La visibilidad es esencial en un juego que depende de la percepción del escenario (de hecho, un radar sería una incorporación positiva en cualquiera de los modos).

No hay que desdeñar el esfuerzo realizado por Lost Toys en cuanto a jugabilidad y ambiente, pero un poco de profundidad añadida, como la introducción de mejoras fuera del escenario o el mayor desarrollo de los personajes o del mundo que hay detrás de las pruebas, podría haber convertido un muy buen juego en un juego excepcional. Cómpralo y espera ansiosamente la próxima proposición de Lost Toys.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Maravillosamente interactivos, con sólo algún parpadeo ocasional	8
JUGABILIDAD:	Se maneja estupendamente. Menos atractivo en el modo de dos jugadores	8
ADICTIVIDAD:	¡Socorro! ¡El mando está soldado a mi mano!	9

CONCLUSIÓN
Es original, rápido, accesible y te obliga a jugar de nuevo. Los niveles de frustración bajan a medida que dominas el juego. Con más profundidad tendría una mejor puntuación.



SOBRE 10



Robots manga que no dejan de escupir balas, rayos y misiles por todas partes. Seguro que alguna vez has visto uno. Aquí verás muchos...







Los escenarios 3D hacen que la acción (aunque sea en 2D) resulte muy amena. Hay cambios de cámara de vez en cuando, para que la acción transcurra en otro plano diferente. Mola, mola

SI EL MES PASADO ERA *STRIDER 2*, ESTE MES ES *RAY CRISIS*. LOS ARCADES A LA VIEJA USANZA INTENTAN APODERARSE DE LA PLAY... BUENO, LA INTENCIÓN ES LO QUE CUENTA

Ray Crisis

«Una vez que has pulsado Start, no hay retorno a la vida normal»

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	JVC/Taito
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Inglés
PRECIO	4.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A ...

R-TYPE DELTA

(PSMAG 30 8/10)
Un clásico de los *shooters* de navecitas que no puede faltar en ninguna colección de arcades. Genial.

Navecitas superdestructivas eliminando a cientos de navecitas enemigas —menos destructivas— sin parar. Una mecánica de juego aparentemente simple, ¿no? ¡Pues sigue funcionando!

Ray Crisis es uno de esos juegos que, cuando empiezas la partida, te llevan a decir siempre algo como: «*Bah, nada del otro mundo. Una partida y lo dejo.*» ¡Ja! Qué más quisieras. Una vez que has pulsado Start, no hay retorno a la vida normal. «Adictividad» es una palabra que sólo cobra cierto sentido con títulos como éste. Juegas una partida, y decides jugar por segunda vez porque ya crees saber cómo funcionan las armas secundarias. Acabas la segunda partida, y te das cuenta de que las armas secundarias no funcionan como creías, y necesitas un intento más para ver de qué va la cosa. En el cuarto intento, lo sueltas: «*¡Ah, ya, ya lo entiendo!*», pero enseguida te matan y tienes que volver a jugar. Justo en la quinta partida, te sale una súper bomba que no sabes cómo has hecho. Tienes que descubrirlo. Sexta partida. Ya sabes que se lanzan con Círculo, pero ¿dónde pone cuántas te quedan? ¿Cómo se consiguen? En la séptima partida, llegas al jefe final del nivel. Y te mata. «*¿No voy a poder yo con ese idiota?*» Octava partida: no puedes con ese idiota. Novena partida: casi puedes con ese idiota. Décima partida: «*¡He podido con ese idiota! ¿Cómo será el próximo idiota...?*»

Y así, hasta que, después de dos horas jugando, te das cuenta de que tienes tres naves para elegir. Cada una con unas armas completamente distintas. ¡No lo puedes dejar ahora, sin probar las nuevas naves! En fin, que te has enganchado. Y sólo hay un remedio cuando uno está enganchado a un juego: pasárselo. Así pues, un título que a simple vista no parece nada del otro mundo, resulta ser tu única razón para existir durante horas y horas. ¿Gráficos bonitos? Sí, bueno, no están nada mal: escenarios, naves y robots en 3D, con una acción 2D estilo *Einhander*. ¿Armas geniales? Pues claro: un arma principal, que se dispara en línea recta (cada nave tiene la suya); un arma secundaria con sistema de autodetección de objetivos, estilo *Omega Boost* (también cada nave tiene la suya); y un arma especial, la típica superbomba para casos de urgencia (sí, también cada nave una propia). ¿Un argumento cuidado? Cuidadísimo: acabar con todos los malos posibles. ¿Alguna mención especial? No, ninguna. No tiene nada que llame la atención. Muchas navecitas disparando en pantalla, robots enormes con pinta manga, y los escenarios de rigor: lava, ciudades, montañas, nieve... Nada particular. Pero da igual. Si pulsas Start, estás apañado.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	En 3D, rápidos y muy recargados	7
JUGABILIDAD:	El sistema de armas secundarias es genial	8
ADICTIVIDAD:	Despídete de las yemas de tus dedos	10

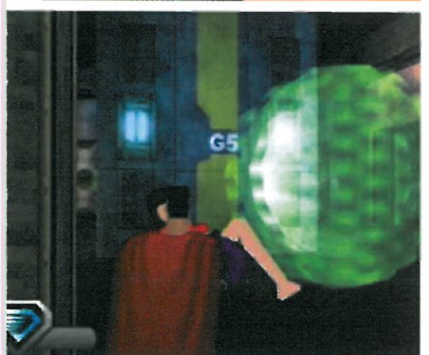
CONCLUSIÓN
Como cualquier arcade que se precie, engancha irremisiblemente hasta que te lo has pasado con todas las naves. No es especialmente bueno, pero te dará igual



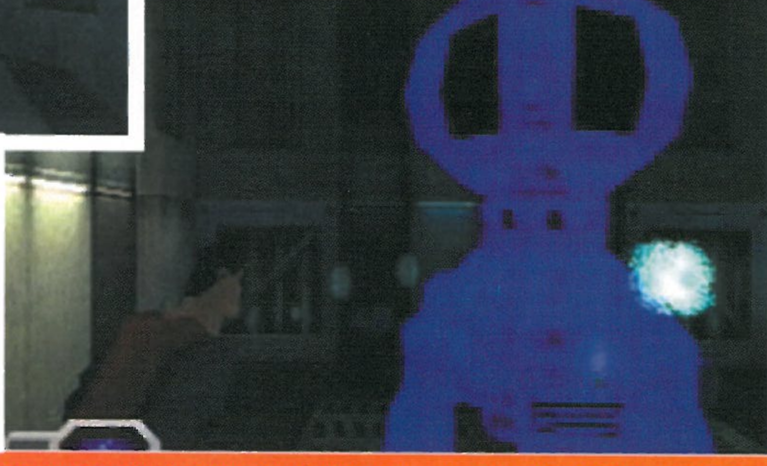


Sortea la criptonita, recoge a los rehenes y sálvalos. Un héroe de videojuego no debe escatimar esfuerzos a la hora de defender la causa de los inocentes









Los puzzles son siempre iguales: te acercas a una puerta, la rompes con el aliento; vas a un generador, lo destrozas y sales de ese sitio en dirección a otra puerta que se abre

DESPUÉS DE SU ESTREPITOSO FRACASO EN N64, EL HÉROE DE CÓMIC PEOR VESTIDO DE LA HISTORIA LLEGA A PLAYSTATION

Superman

«Te acercas al malo, le das un par de puñetazos y a por otro.»

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	BlueSky Software
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

BATMAN & ROBIN
(PSMAG 21 7/10)
Un juego de superhéroes de cómic variado y bien planteado. Tampoco es ninguna maravilla, pero al menos con él tendrás todo lo que le falta a *Superman*: peleas, aventura, conducción, y un guión elaborado.

Desde el nacimiento de las aventuras de Superman en 1938, este héroe de cómic tan famoso ha sufrido muchos cambios. Sus increíbles historias pasaron por el papel durante años, luego estuvieron en la televisión, y por último llegaron al cine, para después volver a la caja tonta una vez más. Sin embargo, fue en Nintendo 64 donde *Superman* perdió todo su *glamour*: una jugabilidad limitadísima y unos gráficos bastante mediocres fueron suficientes para acabar con la imagen de héroe que teníamos de él. Ahora, Blue Sky Software, el equipo responsable de aquel horrible desaguisado, ha decidido intentarlo en PlayStation. ¿Superará la prueba del algodón? Pues, no. Es una lástima...

En la versión de *Superman* para la gris se incluyen enemigos nuevos y niveles más complicados. Sin embargo, este esfuerzo no ha sido suficiente. El juego se divide en una serie misiones diferentes que discurren por escenarios muy diversos: desde el interior de un edificio, a las galerías de una mina o el desagüe del subsuelo de la ciudad de Metrópolis. Tienes que recorrer estos lugares, salvando a los inocentes que encuentres en tu camino. Al final de cada nivel, debes enfrentarte a un jefe para salvarle el pellejo a Lois o Jimmy.

Además tienes que resolver un montón de puzzles, enfrentarte a toda suerte de enemigos, y desactivar bombas que tienen una cuenta atrás. Dicho así, no pinta nada mal, ¿verdad? El verdadero problema empieza cuando te sientas a jugar con él. Entonces descubres que los puzzles son siempre los mismos: te acercas a una puerta que parece estar al rojo vivo, lanzas el gélido aliento de Superman, y la abres. Una vez dentro, repites la operación con lo que parece una especie de generador de energía, y descubres que de este modo abres otra puerta. Así, durante todo el juego.

Los enemigos no podrían ser más inofensivos. Al principio del juego, tendrás que pensar seriamente en la forma de atacarles para que no te hagan daño. Pero superado el trance inicial, el resto del juego es todo igual. Te acercas al malo, le das un par de puñetazos, y ya está. A por otro. Al menos, el tema de las bombas está algo más logrado. Cuando descubres una de ellas, tienes que encontrar la manera de desactivarla. Hay un tiempo limitado, y casi siempre debes hacer cosas diferentes. Asimismo, el control es bastante cómodo, y te permite volar y posarte en cualquier sitio sin dificultad. Por lo demás, resulta mediocre. Ni siquiera los gráficos, que presentan problemas de cámara, se salvan de la quema. Es una pena. Tanto tiempo esperando a que apareciera un juego de Superman, y cuando llega, resulta que es fácil, repetitivo y corto.

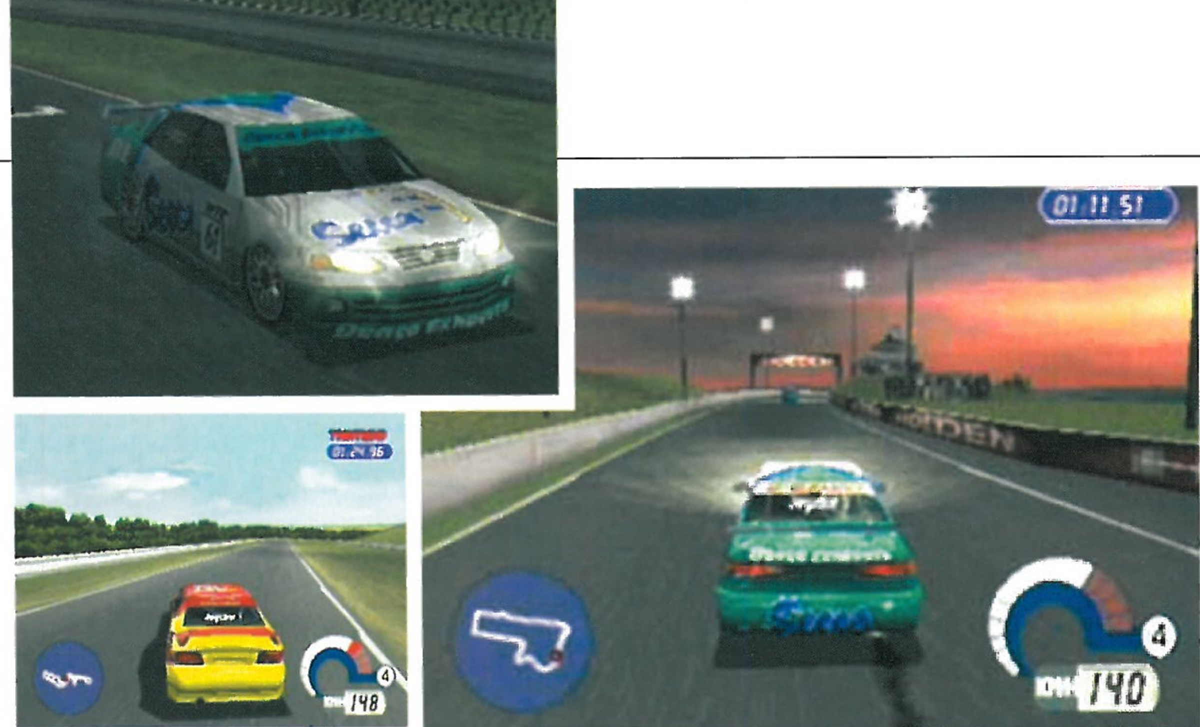
PlayStation Magazine — VEREDICTO

GRÁFICOS:	La cámara da algunos problemas	7
JUGABILIDAD:	Excesivamente fácil y repetitivo	6
ADICTIVIDAD:	No demasiada. Y encima es muy corto...	6

CONCLUSIÓN
Las aventuras de Superman son una auténtica maravilla en los cómics, la televisión y el cine. En cambio, en consola parece que este individuo no da la talla. Un juego corto, facilón y redundante. Pena.




Los daños son lo mejor de *WTC*, pero la idea es que no te golpees nunca para ganar. O sea: se trata de que nunca veas la única virtud del juego


Los gráficos son algo mejores que en las dos primeras entregas, pero no lo suficiente. Una vez más, en baja resolución

¿OTRO *TOCA*? PUES SÍ. ¿Y SERÁ IGUAL QUE EL SEGUNDO, COMO EL SEGUNDO FUE IGUAL QUE EL PRIMERO? NO, NO DEL TODO, PERO...

Toca World Touring Cars

«Circuitos de todo el mundo, entre los que se encuentra Laguna Seca»

DISTRIBUIDOR	Proein
FABRICANTE	Codemasters
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	N/D
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a dos

SI TE GUSTA, DALE UN VISTAZO A...

GRAN TURISMO

(PSMAG 18 10/10)
El rey indiscutible del asfalto, junto con su continuación (igual, pero con más coches y circuitos). Elige cualquiera de los dos, y no lo abandones nunca

Hay ciertas cosas que no lograremos entender jamás. ¿A qué huelen las nubes, por ejemplo? ¿Cuántas olas tiene el mar? ¿Por qué bebes Trina? ¿Qué secreto es ése que está en la masa? ¿De verdad es imposible disfrazar el sabor de una tónica Schweppes? ¿Y cómo es posible que los creadores de algo tan brillante como *Colin McRae* sean también responsables de una serie como *TOCA*? Incluso si hay o no vida en Marte es una pregunta fácil comparada con estas cuestiones...

Sí, *TOCA WTC* es mejor que sus antecesores, pero ¿cuánto mejor? Jugar al primer *TOCA* (9/10 en *PSMag13*) o al segundo (8/10 en *PSMag25*) sería absurdo a estas alturas, teniendo juegos como *Gran Turismo* y su continuación. Ahora, ningún *TOCA* habría alcanzado las puntuaciones que tuvieron entonces. Pero entonces: ¿cómo deberíamos puntuar a *WTC*, que es *un poco mejor* que sus antecesores y, al mismo tiempo, *mucho peor* que *GT*? Complicado.

Te estarás preguntando por las novedades de *WTC*, ¿no? Bien, pues son más o menos las siguientes: carreras en circuitos de todo el mundo, entre los que se encuentra el fabuloso Laguna Seca; muchos más coches; muchas más pistas; y mejores desperfectos en los coches. Ya está. Los gráficos son ligeramente mejores, pero eso no significa nada, teniendo en cuenta los de sus antecesores. La sensación de velocidad es la de siempre. El sistema de control es el de siempre, ligeramente suavizado para que resulte algo más fácil mantener el coche en la pista (aun así, eso continúa siendo imposible, claro). La IA de tus adversarios sigue igual. Las diferencias entre unos coches y otros apenas son perceptibles. Jugar con la cámara interior del coche sigue siendo algo impracticable. Etc.

Hoy en día, todos los juegos de carreras tienen circuitos esparcidos por todo el mundo. Laguna Seca está hasta en la sopa. La variedad de pistas es amplia en cualquier título. Y en cualquier comparación, *GT* y *GT2* continúan siendo los reyes del asfalto. ¿Qué tiene entonces *WTC* que no tengan los demás (sus antecesores o sus competidores)? Pues lo que queda: mejores desperfectos en los coches. Nada más.

Con un golpe por detrás, el parachoques se abolla un poco; con otro golpe, se parte; y con otro, se descuelga y va arrastrando por el suelo. Y más o menos, lo mismo sucede con el capó, la puerta del maletero, los faldones, etc. Pero ya está, no hay nada más que sea destacable de *WTC*. ¿Cómo es posible? Si has visto *Colin McRae Rally 2.0* y ahora ves esto, no podrás creer que ambos sean de Codemasters. Para destrozar coches, ya tenemos *Destruction Derby Raw* (mucho más divertido, por cierto, porque los golpes al menos puntúan). En fin, seguiremos intentando dilucidar respuestas en la penumbra de esta inconmensurable paradoja... O mejor: seguiremos jugando con *GT2*.

PlayStation Magazine VEREDICTO

GRÁFICOS:	Algo mejores que antes, pero...	7
JUGABILIDAD:	Control pobre, ningún realismo	7
ADICTIVIDAD:	No más que la de sus antecesores	6

CONCLUSIÓN:
Es mejor que los dos primeros títulos de la serie, pero considerablemente peor que los grandes juegos de carreras de PlayStation. Incomprensible.



DESTRÚYELO TODO. INCLUIDO EL JUEGO

Rampage Through Time

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	Midway
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Inglés
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	De uno a tres

No cabe duda de que romper cosas tiene su gracia. Destruir por el mero placer de hacerlo, y ya está, puede estar bien. Pero claro: cuando ésa es la única cosa que tienes que hacer en un juego, hora tras hora, lo de «simplemente romper cosas» puede resultarte tan divertido como contarle los dedos a tu perro hacia delante y hacia atrás. Bueno, no... Lo del perro es más divertido.

Rampage Through Time es la tercera entrega *Rampage*, pero no ha evolucionado ni un solo píxel desde su nacimiento, en los ochenta. Un arcade 2D a base de *sprites* de lo más cutres, en el que tienes que escoger a uno de los tres monstruos disponibles para destruir ciudades. En el arcade original, destruías Nueva York. En *Rampage World Tour*, destruías ciudades de todo el mundo. Y en *Rampage Through Time*, destruyes construcciones de todas las épocas. Ya está, no se han producido más cambios en todos estos años. Tan divertido como intercambiar un chicle con tu perro. Nada de contar dedos...





Destrúyelo todo y, si alguien intenta impedírtelo, destrúyelo también. Incluso puedes jugar con los ojos cerrados









GRÁFICOS:	*Sprites* terribles en *scroll*	2
JUGABILIDAD:	Pulsa X hasta destruir lo que sea	2
ADICTIVIDAD:	Depende de tu resistencia psicológica	2

CONCLUSIÓN:
Como el primer *Rampage*, pero en el siglo XXI. La palabra «intolerable» no hace justicia a algo así



ESTUDIA Y JUEGA AL MISMO TIEMPO

Aztec

DISTRIBUIDOR	Virgin
FABRICANTE	Cyro
DISPONIBLE	Sí
IDIOMA	Castellano
PRECIO	7.990
NÚMERO DE JUGADORES	Uno

Hay pocos juegos con los que se puedan aprender cosas, la verdad. Hasta ahora hemos aprendido mucho de automovilismo y mecánica gracias a *Gran Turismo* o *Colin McRae Rally*; algunas cosillas de urbanismo con *Theme Park* y *Constructor*; algo de estrategia bélica con *Command & Conquer*; algo de armas con *Syphon Filter* y *MGS*... Pero de historia, la verdad es que no estamos muy puestos.

Ésa es una de las cosas que soluciona *Aztec*. Al menos, aprenderás mucho sobre la historia de los aztecas: orden, sociedad, economía, cultura, técnicas de caza, lenguaje... Pero claro, si aprendes tantas cosas, queda poco tiempo para divertirse. Por eso *Aztec*, más que un juego, es una especie de «Enciclopedia Azteca Interactiva». Se trata de una aventura gráfica en la que, como en cualquier juego, controlas a un personaje protagonista y todo eso. Con el pad mueves un cursor que indica la dirección a seguir o el ítem que examinar, como en *X-Files*. Pero lo cierto es que, más que divertir, *Aztec* enseña. Interesante. Interesantísimo. Pero aburrido. .









Cantidades industriales de información, y escenarios prerrenderizados en los que mover el cursor y hacer click

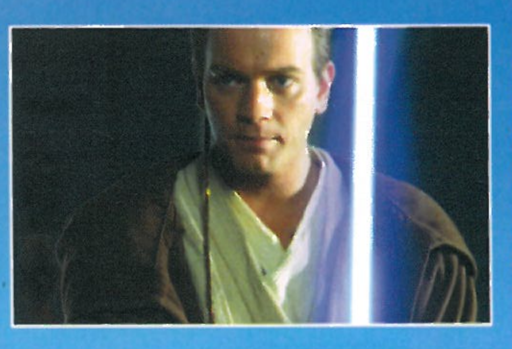


GRÁFICOS:	Prerrenderizados, con buenas secuencias de vídeo	7
JUGABILIDAD:	Mover un cursor por la pantalla y pulsar X	2
ADICTIVIDAD:	Tiene su cosa lo de aprender con una Play	5

CONCLUSIÓN:
Como «enciclopedia interactiva» no tiene precio, pero como juego... es corto y aburrido. Demasiada información y poca jugabilidad







STAR WARS ON LINE

Sony ha adquirido Verant, fabricante del JDR *on line Everquest*, en su intento por implantarse en el mercado de los juegos *on line*. Por otra parte, la compañía fichado a Kelly Flock, quien anteriormente trabajó para LucasArts, para que encabece Sony Online Entertainment. El pacto cimenta una alianza que será testigo del lanzamiento, previsto para el 2001, del JDR *on line Star Wars* para los afortunados propietarios de una PS2. Los jugadores se verán sumergidos en el universo *Star Wars*, se enzarzarán en combates y se embarcarán en misiones especiales y atrevidas búsquedas. También se rumorea que *Everquest* podría dar el salto a PS2.







GOLAZO DE FIFA

EL FÚTBOL ES ASÍ

ES *FIFA*, ES PS2 Y ES REMATADAMENTE BUENO

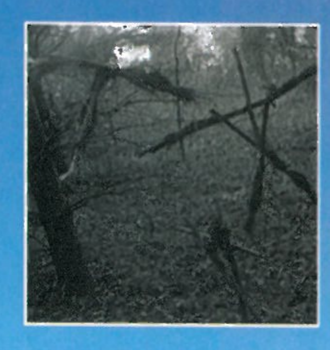
A pesar de llevar menos de un mes en las estanterías de las tiendas, el título de fútbol para PS2 de EA *FIFA Soccer World Championship* ya ha vendido más de 160.000 copias en Japón.

Se trata del primer juego que EA lanza en Japón antes que en Estados Unidos y en Europa (el título de *snowboard SSX* y el *shooter* en primera persona *X-Fire* son los siguientes en la cola) y seguro que todos los que siguieron la franquicia en PSX lo reconocerán al instante. Los controles del juego son los mismos, los ángulos de cámara son clavados y, por ser un *FIFA*, las legiones de jugadores, ligas y estadios con licencia oficial están intactos y pintan mejor que nunca. En esta ocasión también puedes elegir equipos pertenecientes a las ligas italiana, española, inglesa y alemana, además de los equipos sub-23 y los internacionales. De igual forma, puedes decantarte por partidos de exhibición con equipos de diferentes ligas (enfrenta al Liverpool contra Francia, por ejemplo), mientras que el modo Training sigue allí para echar una mano a los novatos (o a los que no terminen de entender el manual japonés...). Gráficamente, el juego tiene un aspecto soberbio. Supone un paso adelante en relación a las versiones previas: esta vez el aspecto de los jugadores es inmejorable, se mueven con rapidez y resulta fácil reconocerles (Carbone, el jugador del Aston Villa, es clavadito a la versión en carne y hueso, afirmación extensible a la cola de caballo de Petit).

El público, por desgracia, resulta un pelín soso, aunque sí hay muchas banderas ondeando en el campo y bastante acción para compensarlo. Dejando todos estos elementos de lado, tenemos que confesar que el ritmo del juego es bueno (chutes y pases zumban por el campo) pero que no consigue equilibrar la deceleración

EL REY DE HONG KONG

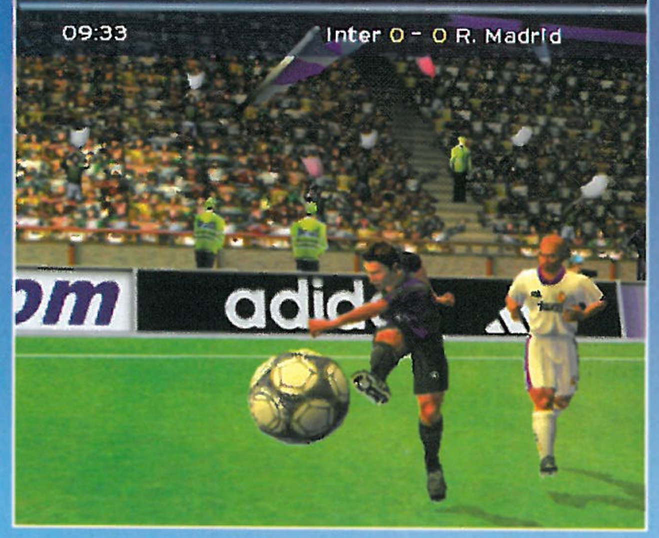
El aclamado director John Woo, encargado de *Misión Imposible 2* y famoso por sus películas de artes marciales al más puro estilo Hong Kong, está decidido a empezar a trabajar en un JDR para PS2. El protagonista estará inspirado en los personajes protagonizados por Chow Yun-Fat, actor estelar de la mayor parte de los filmes de Woo. Sin embargo, aún no se sabe si se escaneará la imagen de Yun-Fat ni si su voz se utilizará en el juego. La influencia de Woo en los videojuegos viene de lejos, pero sus fans tendrán que esperar hasta el 2002 para poder disfrutar de su primera experiencia en este campo.



BRUJA, MÁS QUE BRUJA...

Take Two ha puesto al descubierto más detalles sobre su franquicia de *Blair Witch* (*El proyecto de la bruja de Blair*), entre los que se encuentra la aparición de las tres entregas para PS2. Cada juego será una unidad independiente con un único protagonista y un escenario, aunque los tres tendrán narraciones coordinadas. *Blair Witch Volume One* estará ambientado en 1941, justo después de la condena de Rustin Parr por siete acusaciones de asesinato que juraba haber cometido en nombre del fantasma de una mujer. *Volume 2* tendrá lugar en 1886, al encontrarse los cuerpos desmembrados de un equipo de investigación, y *Volume 3* se situará en 1786 y se centrará alrededor de Elly Kedward, que fue acusada y condenada por practicar la brujería.





Fútbol espectáculo al estilo Cruyff: rápido, vertiginoso y con un montón de goles. Pero FIFA para PS2 se tendrá que modernizar un poco para el exigente mercado europeo

«Un auténtico paso adelante: el aspecto de los jugadores es inmejorable, se mueven con rapidez y resulta fácil reconocerlos»

durante ciertos pases y disparos. Mejor será que crucemos los dedos para que lo tengan en cuenta cuando optimicen *FIFA Soccer World Championship* para el mercado europeo.

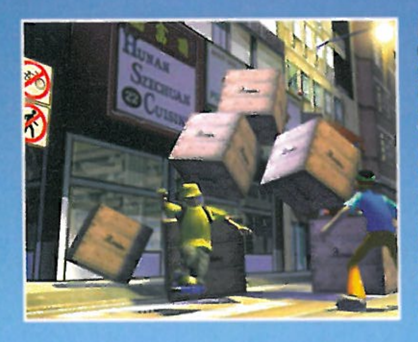
Por otra parte, se han mantenido otras características *FIFA* tradicionales. Aunque algunos ángulos televisivos suponen que sólo se vea la portería en el último minuto, el modo Replay cuenta ahora con una magnífica opción 360º que te permite la repetición de algunos momentos de infarto a cámara lenta al más puro estilo de *Matrix*. Los comentarios parecen totalmente espontáneos (o, al menos, esa fue nuestra impresión) y, en un intento por mantener el estilo *FIFA*, la estrella pop elegida este año para poner la música es Jamiroquai. ¿De qué estamos hablando? De un título *FIFA* para PS2, de eso hablamos. Todos los modos, opciones, controles y, bueno, básicamente todo, han experimentado una transición y, aparte de algunos defectillos, se ha mejorado lo suficiente como para convertir *FIFA* en un título indispensable. Y ahí va un hecho comprobado científicamente: resulta mucho mejor jugar con *FIFA Soccer World Championship* que con la versión *demo* de *ISS* para PS2. Y eso es mucho decir. EA nos prometió que el juego se modernizaría para el mercado europeo y nosotros nos marcaremos un regate para informarte sobre el tema en una próxima edición de *PSMag*, cuando nos podamos sentar con los creadores de FIFA y sonsacarles lo que tienen en mente sin que echen balones fuera. ■

MARCHANDO OTRA RONDA

NO TODO EN LA VIDA ES FÚTBOL...

Aunque *FIFA* continua siendo el niño mimado del feudo europeo de EA Sports, la compañía se está dejando la piel en la creación de versiones para PS2 de sus bombazos más taquilleros. Hace un par de meses te ofrecimos unas cuantas capturas de *Madden NFL 2001*, pero además de éste, EA está trabajando en títulos deportivos para PS2 como *NASCAR 2001*, *Knockout Kings 2001*, *NBA LIVE 2001*, *Tiger Woods PGA Tour 2001*, *NHL 2001* y *SSX* (*Snowboard SuperCross*) y tiene una versión de su licencia de Fórmula Uno entre bastidores. Prepárate para otra de licencias con estadísticas perfectas al estilo tradicional pero con elementos adicionales marca de la generación futura; personajes, velocidad, animación e IA mejorados, además de la inclusión de boxeadoras en *Knockout Kings*. ¡Los nervios no nos dejan esperar!

Más gemas de EA en camino: ***Knockout Kings 2001*** (izquierda) ***Tiger Woods PGA*** (abajo) y ***NBA Live 2001*** (segundo abajo)



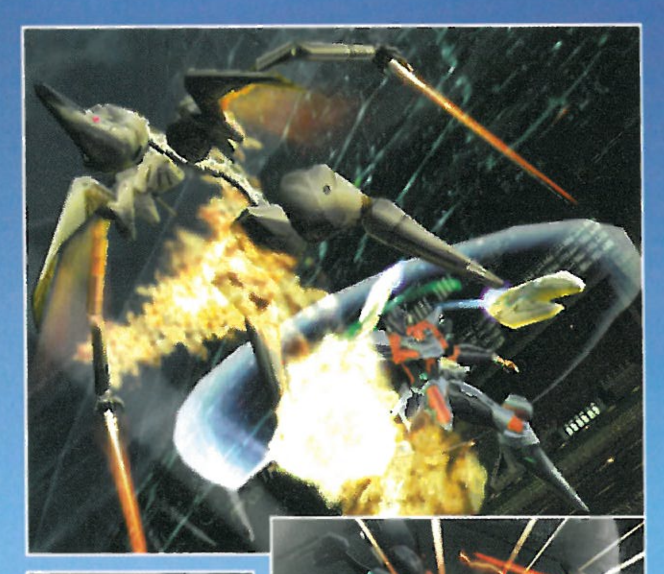
LA CALLE ES TUYA

Citerion, el equipo encargado de *Trick Style* para Dreamcast, está trabajando en un título para PS2 inspirado en la escena del monopatín aerodeslizador de *Regreso al Futuro II*. Titulado *Stunt Squad*, te meterá en la piel de uno de los dos personajes que intentan salvar la ciudad de las garras de unos especuladores. Los siete niveles tienen lugar en un día distinto de la semana y están a rebosar de misiones destinadas a hacer estragos. El diseñador Craig Sullivan afirma que el entorno que se creará alrededor del monopatín aerodeslizador será «mucho más interesante que un parque de *skate* convencional». *Stunt Squad* aparecerá haciendo acrobacias el próximo verano.



A TODO TRAPO

Rage Software ha anunciado el lanzamiento de *Wild Wild Racing* para PS2. Se trata principalmente de un juego de carreras que transcurre fuera de pistas y que permite a los jugadores competir con uno de los nueve vehículos básicos, que podrás mejorar en varias etapas. Además del típico modo Racing, que tiene lugar en cinco continentes distintos, el título dispondrá de una modalidad Challenge. Tendrás que cumplir una serie de tareas, como recoger letras para formar una palabra y hacer acrobacias. Rage prevé que el estreno del juego coincida con el lanzamiento europeo de PS2, a finales del mes de octubre.







Los elegantes diseños mecánicos de Shinkawa

ACTUALIZACIÓN DE ZOE

ZOEFILIA

DESCUBRIMOS MÁS DETALLES DE *ZOE*, LA AVENTURA ROBÓTICA DE HIDEO KOJIMA

Mientras preguntábamos a Hideo Kojima sobre *Metal Gear 2* en el E3 de este año, *PSMag* tuvo la oportunidad de hablar un poquito de *ZOE*, las siglas de *Zone Of The Enders* y el segundo título de la escuela de *Metal Gear* que aparecerá para PS2. No sólo cuenta con Kojima como director general y productor, sino que el diseñador de *Metal Gear* Yoji Shinkawa también forma parte del equipo y se encargará de la ardua tarea de diseñar los robots mecanizados de este juego de acción/aventura. Con un diseño mucho más manga, los robots son bastante distintos a sus sobrinos más orgánicos de *Metal Gear*.

«El Metal Gear Rex o Ray son más armas que robots», dice Shinkawa. «Tenemos una serie de limitaciones y es necesario que el diseño se ajuste a ellas, por eso son como son. En *ZOE* me dieron carta blanca y podía diseñar lo que quisiera. Cualquier cosa. Diseñara lo que diseñara encajaría en *ZOE*, de modo que me solté y creé esos robots.»

Se dice que estas bestias (que rayan lo enorme sin perder el estilo) proceden de los blocs del colegio de Shinkawa. Aunque *ZOE* pertenecería al género de acción/aventura, se ha avanzado tanto con los robots y su control en el juego (acuérdate del control analógico de *Omega Boost*) que Konami se cura en salud y afirma que se trata de un simulador de robots totalmente nuevo.

La historia está ambientada en el siglo XXII, época en la que los colonizadores de la tierra, conocidos como *enders*, han viajado a todos los rincones habidos y por haber de la galaxia. De repente, estalla la guerra: un grupo fanático de Marte llamado ZOE decide atacar la colonia espacial Antilia, hogar de un joven ender llamado Leo Stenbuck (el verdadero motivo detrás de toda esta carnicería) y de un robot gigante llamado Jehuty que puede resultar el salvador de la humanidad...

ZOE también cuenta con talentos indiscutibles del Equipo Kojima como Nobuyoshi Nishimura (antiguo ilustrador de *Gundam/Pat Labor* y miembro del equipo de animación del *Metal Gear Solid* original) y Noriaki Okamura (programador jefe de *Policenauts* y director de la famosísima serie dramática japonesa *Tokimeki*). Pronto te traeremos más novedades sobre *ZOE* ■

JUEGO DE FRANCOTIRADORES

ENTRE CEJA Y CEJA

SILENT SCOPE DE KONAMI, EN EL PUNTO DE MIRA DE PS2

Apareciendo de la nada como si se tratara del proyectil de un tirador, *Silent Scope*, de Konami, se está moldeando de rechupete para su lanzamiento en PS2.

Se trata de un *shooter* en primera persona que te pone en la piel de un francotirador que tiene la misión de salvar a la familia del presidente de manos de unos terroristas. *PSMag* se enteró en junio de la aparición de *Silent Scope* pero parece que está más cerca de la recta final de lo que se pensaba en un principio, puesto que va a lanzarse el mismo día que la PS2. El nivel inicial es totalmente jugable, y en él te tendrás que ocupar de un puñado de terroristas desde una ventana. Para jugar, tendrás que mover el cursor por la pantalla con el stick analógico, apuntar con la ayuda del zoom (utilizando L1 y luego apretar el gatillo con un leve roce al botón R1

La historia transcurre de tejado en tejado antes de llevarte a las alturas para perseguir (sin dejar de disparar ni un segundo) a un avión que zigzaguea entre los rascacielos. Muy al estilo de *Mentiras arriesgadas*.

Gráficamente, estamos ante una perfecta recreación de una recreativa con una opción de zoom que te permite apuntar a cualquier parte del cuerpo de los terroristas. Aunque el sistema de control no es digno sustituto del rifle para recreativas, el mecanismo del zoom funciona increíblemente bien y te da completa libertad para efectuar movimientos rápidos y tener una puntería de alucine. Aunque será una recreación del original, se rumorea que también incluirá minijuegos nuevecitos y modos para hacer el juego (una experiencia breve o demasiado costosa en las máquinas recreativas) más largo y divertido. Si siempre te has pirrado por disparar a los terroristas entre ceja y ceja, aquí tienes tu oportunidad de oro. ■





Una perfecta recreación de la máquina recreativa, aunque sin rifle





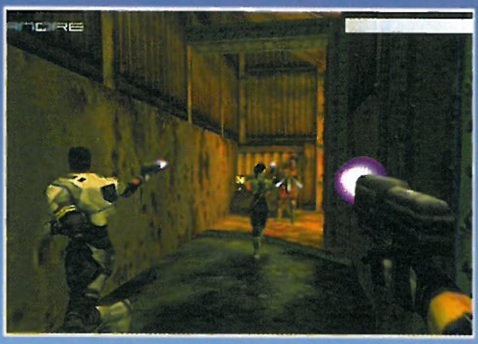
COMANDOS A GO-GÓ

Se están dando los últimos retoques a *Commandos 2*, un juego de estrategia y acción en tiempo real que tiene lugar durante la Segunda Guerra Mundial, para su lanzamiento en PS2. *Commandos 2* conservará el formato basado en misiones de la exitosa versión para PC, pero esta vez los jugadores podrán dar buena cuenta de los enemigos tanto en Japón como en Europa. También tendrás la posibilidad de liberar prisioneros del legendario campo de Colditz. Las nuevas características incluyen una mayor selección de armas y vehículos.



MENUDAS CHATARRAS

Criterion Studios presentará próximamente un juego de carreras para PS2 en el que está trabajando y cuyo título provisional es *SRC*. La compañía se está centrando más en la jugabilidad que en el realismo y ha diseñado el manejo de tal forma que el jugador se lo pase pipa llevando el coche, dejando de lado que los coches sean o no clavaditos a los de verdad. Los jugadores tienen que ir preparándose para competir entre el tráfico a lo largo de una serie de pistas situadas en las calles de una gran ciudad. El diseñador del juego, Chris Robertson, nos dijo que «te permite hacer todo lo que te viene en gana en un coche y que en la realidad no puedes hacer». Inspirado en las persecuciones automovilísticas de *Ronin*, *Taxi* e incluso *Instinto básico*, *SRC* aparecerá en Navidades del 2001.





NUEVA AVENTURA DE CORE

GANARSE EL PARAÍSO

PROJECT EDEN APARECERÁ EN PS2

Core Design, el fabricante que se esconde tras la serie *Tomb Raider*, ha confirmado que lanzará *Project Eden*, un juego de aventuras de próxima generación, para PS2. Este anuncio ha puesto punto final a los rumores que hablaban de un posible lanzamiento sólo para PC y para la consola rival.

Core eligió la reciente celebración de la E3 para comunicar los formatos en los que aparecerá este juego de acción/aventura, bautizado por el director de operaciones Adrian Smith como «el *Tomb Raider* de nueva generación».

Core ha tenido que soportar las críticas a la saga de Lara, que la tachaban de estar compuesta por juegos descaradamente formulistas. Pero *Project Eden*, en el que Core lleva trabajando desde que terminó el *Tomb Raider* original, podría acallar estas críticas y cambiarlo todo alzándose como segundo punto de referencia de la casa. En este título, los jugadores pueden elegir entre perspectiva en primera o tercera persona y pueden babear con un sistema para apuntar a los objetivos desde encima del hombro que te permite disparar mientras huyes a toda pastilla. Cuatro personajes jugables coexisten en el entorno y tienen que cooperar los unos con los otros para superar los obstáculos con la ayuda de sus múltiples atributos. El juego promete tener la misma proporción de cognición que de combate.

Los personajes también pueden echar mano de un gran arsenal de armas y aparatejos varios, incluidas enormes pistolas centinela que puedes colocar para proteger una zona y un robot mecánico capaz de sortear entornos tóxicos y que te irá de perlas para pulsar los interruptores más chungos. El ambiente futurista en el que vivirás está plagado de mutantes: los humanos terminan siendo criaturas horripilantes que se transforman en tiempo real a medida que luchas para asegurarte la supervivencia. Está previsto que *Project Eden* para PS2 esté listo en el verano del 2001. ■



Apoteosis mutante. *Project Eden* te transporta a un futuro plagado de enemigos mutantes. Darles el pasaporte para que encuentren una vida mejor en el más allá tendría que suponer una satisfacción, no un gran esfuerzo

ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

LOS MONSTRUOS DEL CONTROL

GROUND CONTROL TE BRINDA UNA ENCANTADORA GUERRA

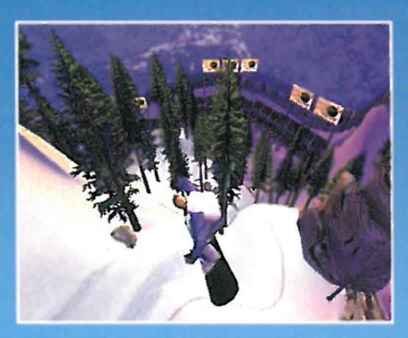
Pocas veces una nube en forma de hongo había quedado tan mona. *Ground Control* es un simulador de tanques de guerra futurista que reparte helicópteros de combate, bombas atómicas, soldados muy nerviosos y entornos extraterrestres bastante exóticos. El estilo de juego se parece mucho a *Command & Conquer* (excepto el edificio base), salvo que en esta ocasión puedes observar con profundidad el mundo 3D y ver a tropas saltar por los aires ante tus ojos.

La versión para PC acaba de salir y (redoble de emoción) esta vez el énfasis recae en las batallas con explosivos espectaculares que sacuden la tierra de arriba abajo y que se parecen bastante a una noche de San Juan en el infierno. La versión para PS2 está aún en una etapa preliminar pero marca la primera incursión de Sierra, famosa por el magnífico *shooter* en primera persona *Half-Life*, en tierra PS2. En PS*Mag* estamos seguros de que la conversión de ese hito histórico para PS2 es sólo cuestión de tiempo. ■



Para desfogarte a gusto, nada mejor que un buen cóctel de misiles, bombas y obuses

NOTICIAS



QUE NIEVE, QUE NIEVE, LA VIRGEN DE LA...

El título de *snowbaording* de futura generación de EA, *SSX* (*Snowboard SuperCross*) es toda una novedad puesto que aparecerá en Gran Bretaña y en Estados Unidos al mismo tiempo. El juego plantea una nueva perspectiva en un género muy manido hasta el momento en PlayStation. Aunque en *SSX* se pueden encontrar todos los elementos típicos asociados a un título de *snowboarding*, como bajadas a toda leche y acrobacias para cortar el aliento, la gracia está en que la acción tiene lugar en una serie de mundos la mar de extraños y llenos de colorido.





BRILLOS METÁLICOS

Konami ha desvelado que la versión para PS2 de *Metal Gear Solid 2* conectará con la versión Game Boy del juego original. Una decisión de tales características representa un rarísimo paso entre multiformatos. El hombre que se esconde tras el videojuego más aclamado de la historia, Hideo Kojima, ha apuntado que el nivel de dificultad de la secuela podría depender del rendimiento del jugador en la versión para Game Boy.

DISCO DURO PARA PS2

MASTER EN MEMORIA

LLEGA EL DISCO DURO DE PS2

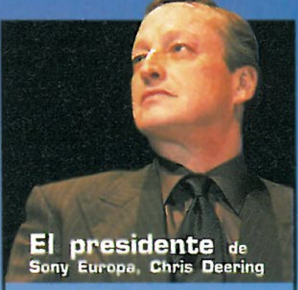
Recientemente Sony puso al descubierto el disco duro propuesto para PlayStation2 (*PSMag* 43), que está a punto de hacer realidad el universo de los juegos *on line* de una vez por todas. Mientras el jefazo de Sony, Ken Kutaragi, ha apuntado que la capacidad de este aparatejo estaría entre 20 y 30 GB (gigabytes), otra posibilidad propuesta es que el disco duro estuviera disponible en dos tamaños. Uno con capacidad de 10 ó 20 GB para los usuarios moderaditos y otro de 40 GB para los más fanáticos.

El nuevo dispositivo abre el camino a PlayStation2 para conseguir nuevas conexiones de banda ancha de gran velocidad y permitirá a los jugadores atreverse con juegos multijugador a una velocidad *fps* de infarto. También revolucionará el proceso clásico de creación de juegos, puesto que podrás descargar nuevas pistas y personajes, e incluso episodios inéditos del juego (ver recuadro).

Otro anuncio reciente de Sony es que la multinacional está preparada para facilitar el acceso a su tecnología a nuevos fabricantes. Otras compañías podrán echar mano del Emotion Engine y del chip emblemático de PlayStation2 y utilizarlos en sus clones de la consola de Sony. ¿Qué tiene eso de bueno para un jugador común y corriente? La respuesta es que en un par de años podremos comprar una caja tonta con PlayStation2 incorporada de fábrica. La tele vendrá con un puerto USB, de modo que en cuanto la enchufes a tu conexión de banda ancha, de repente, la tele solita tendrá acceso a todo un universo de televisión terrestre, televisión satélite, televisión por cable, Internet y juegos de PlayStation2. ¿Estás a favor o en contra? Más bien a favor, ¿verdad? ■



¿Veremos pronto una PS2 incorporada a una tele? ¡Enchúfala y empieza a jugar!



El presidente de Sony Europa, Chris Deering

METAL GEAR SOLID: ¿EPISODIO 1?

Es muy posible que la aparición de juegos episódicos para PS2 esté a la vuelta de la esquina. Chris Deering, presidente de Sony Europa, confesó a *PSMag* que la nueva estrategia de fijación de precios alentaría «un pensamiento más lateral en la comunidad de desarrollo y, en lugar de tener 30 niveles en un juego de 8.500 pesetas, poner a disposición del público diez niveles en tres juegos de 2.500».

El vicepresidente de I+D de Sony, Phil Harrison, va algo más allá y presagia una época en la que podrás descargar episodios de un juego cada día, pasártelos y decidir qué dirección vas a tomar al día siguiente. La idea de un juego así suena un poco a culebrón, pero las acciones de cada jugador son diferentes, de modo que hay sutiles cambios en los acontecimientos. Una polémica que abre un nuevo filón de discusiones en todas las franjas de edad...

DVD DE METAL GEAR 2

EN PLENA ACCIÓN

METAL GEAR 2 PROTAGONIZARÁ EL TRÁILER DE UN DVD MUY EXCLUSIVO



Konami ha anunciado que este verano lanzará un DVD especial de *Metal Gear Solid 2* en Japón. Contendrá el tráiler completo de nueve minutos que se pasó en el E3 de este año (*PSMag* 43) y que recientemente volvimos a ver en Cannes. El trailer en cuestión dejó a todos los forofos de los videojuegos a cuadros y mostró el primer encuentro de Solid Snake con Metal Gear Ray de camino a Manhattan.

También incluirá un documental completo sobre el E3, nuevas ilustraciones firmadas por Hiroshi Shinkawa y algo de metraje de *ZOE*, el juego robótico de Konami (date una vuelta por la página 70). El lote te costará unos 1.500 yenes (unas 2.500 cucas) y estará disponible en la página web de Konami (www.konamistyle.com). Desgraciadamente, sólo está al alcance de los compradores japoneses, de modo que tendrás que conformarte con un simple vistazo en Internet. ■





Compra el DVD que hizo babear a todo bicho viviente en la feria E3 que se celebró en Los Ángeles hace tres meses



PlayStation MAX
SOLO 375 Ptas. 2,25 €
RAYMAN 2
DRIVER 2
CHICKEN RUN
La gallina de los huevos de oro
¡Con 2 pósters DE REGALO!
DRAGON VALOUR
MONSTER
ADEMÁS SORTEAMOS
20 juegos de Dragon Valor, 10 lotes de Rayman 2, 30 camisetas, 10 gorras y 30 muñecos de Chicken Run, 10 lotes con los cuatro juegos de la serie Army Men,
y mucho más...
TODO ESTO POR SÓLO 375 Ptas
ANALIZAMOS...
Gauntlet Legends
Rayman 2
Mr Driller
TOCA WTC
MoHo
Strider 2
Aztec
Grind Sesion
Rampage
Terracon
Vib Ribbon
CHICKEN RUN

CONCURSO

ASTÉRIX Y OBÉLIX CONTRA CÉSAR

Uno es pequeñito, pero matón. El otro gordote, enorme y santurrón. Son la pareja de galos más famosa del mundo y en esta ocasión han de enfrentarse al César, el malo de la película. Menos mal que no están solos: la aldea entera lucha contra el poder de los feroces romanos. Y lo mejor de todo: siempre pueden recurrir a la pócima mágica de Panorámix. ¿Que cómo termina la historia? Mejor lo averiguas tú mismo en casa. Así que coge lápiz y papel, afina y responde bien a nuestra pregunta. Y... ¡suerte!

LA PREGUNTA

¿Qué les ocurre a los galos cuando beben la pócima mágica de Panorámix?

1. Se vuelven invisibles
2. Se hinchan como globos y flotan en el aire
3. Consiguen una fuerza extraordinaria

LOS PREMIOS

-Primer premio: juego completo de *Astérix y Obélix contra César* + pad + porta CD de Sony + tarjeta de memoria
-Segundo premio: juego completo + pad
-Tercer, cuarto y quinto premio: juego completo + tarjeta de memoria

BASES DEL CONCURSO

• Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con trabajadores o colaboradores de la compañía Global Game y de MC Ediciones.
• No existen premios en metálico alternativos.
• Las respuestas deben recibirse en las oficinas de Global Game España antes del 30 de junio. No se aceptarán reclamaciones por pérdida de Correos.
• El sorteo se celebrará el día 3 de julio.
• Sólo se aceptará un cupón por lector. No se admitirán fotocopias.
• El nombre de los ganadores se publicará en próximas ediciones de la revista.
• Los premios se retirarán en las tiendas Global Game más cercanas o se enviarán por Correos.



Recorta por aquí



Nombre: ....
Domicilio: ....
Población: ....
Provincia: ....
Código postal: ....
País: ....
Teléfono: ....

Enviar a: Concurso PlayStation Magazine
Global Game España
C/ Conde Tremor, 1, bajos
46002 Valencia

Respuestas:

1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....



DIRECCIONES DE GLOBAL GAME EN ESPAÑA

- **Madrid**
Alcalá, 395
Tel. 91.377.22.88

- **Madrid**
Centro Comercial Alcalá Norte
Alcalá, 414
Local 45 1ª Planta
Tel. 91.406.10.69

- **Madrid**
José Abascal, 16
Tel. 91.593.13.46

- **Valladolid**
La Merced, 4
(junto Plaza St. Cruz)
Tel. 983.21.89.31

- **Valencia**
Conde Trenor, 1
(Nueva central)

- **Valencia**
Centro Comercial
Gran Turia
Xirivella
Tel. 96.313.40.67

- **Valencia**-
Quart de Poblet
Pizarro, 5
Tel. 96.153.75.20

- **Valencia**- Alzira
Mayor Santa Catalina, 22
Tel. 96.24.55.107

- **Albacete**
San Antonio, 20
Tel. 967.19.12.11

- **Las Palmas**
Alameda de Colón, 1
Tel. 928.382.977

- **Tenerife** -
La Orotava
Alfonso Trujillo
Edificio Temait/3 -
Local 12
(Estación Guagua)
Tel. 922.32.61.14

- **Tenerife** - Sta. Cruz
Prolongación Ramon y Cajal, 7
Tel. 922.15.14.24

- **Zaragoza**
Sta. Teresa, 7
Tel. 976.56.36.69

- **Vitoria/Gasteiz**
Basoa, 14
Tel. 945.21.45.96

- **Vitoria/Gasteiz 2**
Próxima apertura

- **San Sebastián/Donostia**
Secundino Esnaola, 11
(barrio de Gros)

- **Algeciras**
Urb. Villa Palma Bloque 7
Local 1 Tel. 956.65.78.90

- **Cartagena**
Plaza Juan XXIII
Edificio Parque Central -
Local n. 8
Tel. 968.32.14.46

- **Santiago de Compostela**
Centro Comercial Área Central
Local 25 B
Tel. 981.555.174

- **Melilla**
General Margallo, 5
Tel. 952.68.64.61

OTROS LÍMITES

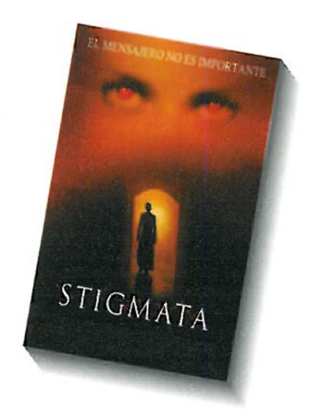
NO TODO EN EL MUNDO ES JUGAR A LA «PLAY». ESO SÓLO ES CASI TODO. SI EN ALGÚN MOMENTO TIENES QUE DEJAR EL MANDO, POR LA RAZÓN QUE SEA, APROVECHA EL TIEMPO PARA VER NUESTRAS SELECCIONES DEL MES

OTROS LÍMITES

NOVEDADES EN VÍDEO

STIGMATA

Dirige: Rupert Wainwright
Interpreta: Patricia Arquette, Gabriel Byrne, Jonathan Pryce y Nia Long



Después de tentar con el mal a Arnold Schwarzenegger en *El fin de los días* (*PSMag 43*), sus escarceos diabólicos han dado paso a su papel de cura en este *thriller* pseudoreligioso. Nos referimos a Gabriel Byrne, uno de los actores norteamericanos que mejor encaja en el papel de «malo-malísimo». Sin embargo, aquí se nos rebela interpretando a un sacerdote bondadoso con problemas de fe. A su lado encontramos a la encantadora Patricia Arquette, dando vida a una estigmatizada, poseída por una fuerza superior. Con una pareja tan dispar, el director Rupert Wainwright (antiguo realizador de videoclips) ha conseguido llevar a cabo una película... «interesante». El particular estilo visual que ofrece, se ha conseguido gracias a una técnica nueva llamada *skip bleaching*. Esta técnica permite difuminar la imagen para crear atmósferas nebulosas e impactantes. El resultado es una pasada, en serio. Lástima que, aparte de esto, nada sea especialmente bueno...

El padre Kiernan (Byrne) es un cura que se dedica a investigar supuestas apariciones divinas para El Vaticano. Un día, conoce a Frankie Paige (Arquette), una sencilla peluquera que padece ataques sobrenaturales. Su cuerpo se agita, se balancea de un lado a otro, y al final de los ataques, aparece lleno de estigmas. El sacerdote intentará exorcizar a la joven, mientras pelea con la fuerza que la domina, en una especie de extraño duelo sobrenatural. Un buen argumento, sí, pero que se podía contar en cinco minutos de cinta. El resto (hora y media) es puro relleno. Aburrida.

VEREDICTO: **Interesante y más o menos bien hecha, pero aburrida, sin ritmo, sin chicha, sin gancho, sin chispa... y con algunos topicazos. Lástima.**



FUERA DE CONTROL

Dirige: Mike Newell
Interpreta: John Cusack, Billy Bob Thornton, Cate Blanchett y Angelina Jolie



Nick Falzone (John Cusack) es un auténtico fenómeno del aire. Trabaja en una torre de control de tráfico aéreo, y hace bajar a los aviones en procesión. Sus amigos le admiran, sus jefes le respetan, y su mujer le adora. Es el típico «gallito de corral», siempre dispuesto a demostrar lo bueno que es en cualquier cosa. Un día, llega al trabajo un tipo nuevo y exótico llamado Russell Bell (Billy Bob Thornton), quien amenaza su liderazgo dentro y fuera de la torre de control. Russell tiene una novia preciosa, controla a los aviones en el radar como fichas de parchís, y es un loco apasionado de la velocidad. Nick se ve intimidado desde el primer día por su nuevo compañero, hasta que pierde el control de su vida por completo.

La película es un excelente ejercicio *testosterónico*, y demuestra que, con un guión bien planteado y un plantel de grandes actores, es fácil conseguir un film inmenso. John Cusack está tan genial como de costumbre; Billy Bob Thornton, como siempre, se sale (adoramos a este hombre); Cate Blanchett es adorable; y Angelina Jolie es... «perfecta para este papel» (no hay muchos papeles que pueda hacer bien nuestra futura Lara, la verdad). Personajes bien definidos, un argumento bien hilado, grandes dosis de sentido del humor y, sobre todo, cine, mucho cine. Una película que no te puedes perder.

VEREDICTO: **Estupendos duelos de testosterona en mitad de una autopista llena de tráfico, carreras bajo los aviones en la pista de aterrizaje, y una historia que se complica con dos mujeres preciosas. Mola. Lástima que al final le falte algo de consistencia.**



LA PLAYA

Dirige: Danny Boyle
Interpreta: Leonardo Dicaprio, Guillaume Canet, Virgine Ledoyen y Robert Carlyle





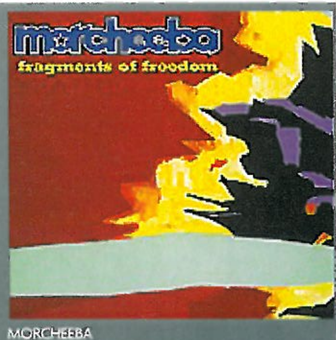
Después de protagonizar películas tan variopintas como *Romeo y Julieta*, *Titanic* o *El hombre de la máscara de hierro*, el joven actor Leonardo Dicaprio rebajó su caché para poder trabajar en *La playa*, el nuevo film del director Danny Boyle (*Trainspotting*). La película está inspirada en una novela de Alex Garland, y en ella, se mezclan influencias de los *Looney Tunes*, *Apocalypse Now*, y los juegos infames de N64. ¿Alguien da más? Pues sí, Danny Boyle. Imagínate llevar todos esos elementos al cine e intentar crear al mismo tiempo una película que repase la utopía del paraíso. El resultado podría ser una pasada, ¿verdad? Pues sí, podría. Sin embargo, *La playa* es más bien todo lo contrario.

La película está llena de lagunas argumentales, y los momentos *a priori* más interesantes, acaban resultando los más superfluos. Richard (Dicaprio) es un joven norteamericano desencantado del estilo de vida de su generación. Las ganas de encontrarse con una experiencia real, y escapar de su vida fácil, planificada, etiquetada y empaquetada, le llevan hasta Bang-Kok. Allí, conoce a Daffy (Robert Carlyle), un tipo completamente pirado por culpa de las drogas y el exceso de rayos de sol. Daffy le habla de una isla paradisíaca, y le entrega un mapa para llegar hasta ella. Al día siguiente, Richard se decide a ir a la isla, acompañado por una pareja de jóvenes turistas franceses. A partir de entonces, comenzará un verdadero descenso a los infiernos, al estilo del que viven los niños de *El Señor de las moscas*.

VEREDICTO: ***La playa* es horrible, sí, pero no tanto como se dice por ahí. Lo que ocurre es que, algunos elementos del guión, no están bien adaptados. Por eso el resultado final es algo mediocre, nada más.**

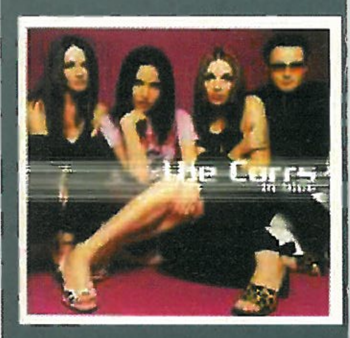


NOVEDADES MÚSICALES



MORCHEEBA
Fragments of Freedom
La ciudad británica de Bristol fue la cuna de un estilo de música muy particular: el trip-hop. Su mezcla de soul, jazz, hip-hop y *samplers* de música de baile era muy sugerente, y pronto se ganó el apoyo incondicional del público y la crítica de todo el mundo. Sin embargo, surgieron dos vertientes dentro de este movimiento musical: la puramente experimental, encabezada sobre todo por Massive Attack y Portishead; y la comercial, liderada por la joven banda Morcheeba. Estos últimos no sólo consiguieron hacerse un hueco en las listas de éxitos de Gran Bretaña, sino que además invadieron por completo los anuncios de televisión. Su disco *Big Calm* hizo presagiar que esta banda tenía todavía mucho que ofrecer. Y esto es exactamente lo que confirma su último LP, *Fragments of Freedom*. El disco es una maravillosa recopilación de sonidos distintos. En él, se dan cita canciones ultramelódicas, sonidos muy envolventes, e incluso un tema de hip-hop en estado puro. Una delicia.

VEREDICTO: **Sería difícil decir si es el mejor disco de la banda, aunque sí está claro que *Fragments of Freedom* es una auténtica joya. Te gustará. 8/10**



The Corrs
In Blue
Desde la aparición de su primer disco (*Forgiven, Not Forgotten*), la fama de los hermanos Corrs no ha parado de crecer. Su mezcla de violines, flautas, guitarras eléctricas y preciosas melodías de corte pop, les han convertido en la banda irlandesa de folk más popular desde The Pogues o The Chieftains. Ahora, cinco años después de aquel trabajo, y con un total de tres discos a sus espaldas, el grupo ha regresado al candelero. Su nuevo trabajo, *In Blue*, cuenta con una producción excelente. Sin embargo, las nuevas canciones no son de los Corrs que conocimos. La banda ha abandonado por completo los sonidos tradicionales, que los hicieron tan genuinos y maravillosos. De hecho, se han abrazado al pop más barato y comercial. El resultado de esto es un puñado de canciones que no llegan ni de lejos a la altura de las viejas. Si *Talk on Corners* fue el mejor disco de The Corrs, *In Blue* es por desgracia el peor. Al menos, la voz de la vocalista aparece más lúcida y cristalina que nunca.

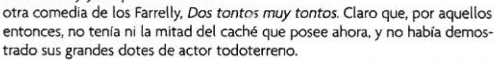
VEREDICTO: **Parece que la vorágine de la fama y el estrés de las giras ha afectado mucho a la composición de las nuevas canciones. Habrá que esperar al siguiente disco para ver a los Corrs que tanto nos gustan. 7/10**

NOVEDADES EN CINE

YO, YO MISMO E IRENE

Dirige: Peter y Bobby Farrelly
Interpreta: Jim Carrey, Renèe Zelweger, Chris Cooper y Richard Jenkins

Los hermanos Farelly, directores de *Algo pasa con Mary*, han regresado a las pantallas de cine con su humor surrealista y escatológico. Y no vienen solos. El protagonista de esta nueva película es nada más y nada menos que Jim Carrey, el rey de la mueca, el maestro por excelencia del humor físico y ultraexagerado. Al señor Carrey ya le pudimos ver en



otra comedia de los Farrelly, *Dos tontos muy tontos*. Claro que, por aquellos entonces, no tenía ni la mitad del caché que posee ahora, y no había demostrado sus grandes dotes de actor todoterreno.

En *Yo, yo mismo e Irene*, Carrey da rienda suelta a todo su repertorio de muecas: se pelea consigo mismo, padece ataques nerviosos, y pasa de chulo del barrio a policía megabondadoso. Todo esto, con sus habituales catarsis faciales y movimientos espasmódicos. Es para troncharse de risa. Pero si crees que la presencia de este cómico es el único reclamo para ir a verla, te equivocas de cabo a rabo. Los hermanos Farelly han vuelto a crear una sátira brutal y desternillante, con una de las historias más insultantes, incisivas y corrosivas que se han contado. El film no deja títere con cabeza. Y si no, presta atención al argumento:

La peli cuenta la historia de Charlie Baileygates (Jim Carrey), un noble agente del cuerpo de policía de Long Island. Nuestro hombre se casa con la mujer de su vida, y ésta le abandona para fugarse con un chófer negro enano. Pero antes de marcharse, le deja como recuerdo tres preciosos retoños bien morenitos y un profundo trauma psicológico. A partir de ese momento, Charlie se convierte en el hazmerreír del pueblo. Todo el mundo le toma el pelo, y él aguanta como un «pobre hombre». Hasta que un día, explota con una escisión de su personalidad, que se traduce en Hank (su *alter ego*), un tipejo violento, psicópata, adicto al sexo duro y al alcohol. Una joya, vamos. En ese momento, irrumpe en la historia una preciosa chica llamada Irene (Renèe Zelweger), y tanto Hank como Charlie, se enamoran perdidamente de ella. Ambos lucharán para conquistarla en una especie de *road-movie* con tipos malos y trama de matones incluida. El resultado: una película divertida como pocas, con animales casi-asesinados, sexo del bestia (aunque no se vea nada), peleas, rock&roll y mucha escatología. No te la puedes perder, sobre todo si te gustan el humor sin tabúes y los atentados al buen gusto.

VEREDICTO: **Jim Carrey y los Farelly juntos, menuda combinación. Quizás no guste a los que tengan un sentido del humor más refinado y elitista, pero a los amantes de la sátira bastorra les encantará.**



EL ÚLTIMO ESCALÓN

Dirige: David Koepp
Interpreta: Kevin Bacon, Kathryn Erbe, Illeana Douglass, Liza Weill, Kevin Dunn, Connor O'Farrel y Jennifer Morrison

David Koepp es uno de los guionistas más populares del cine yanqui. A sus 36 años, este señor ha escrito el argumento de películas tan increíbles como *Mision: Impossible*, *Snake Eyes* o *Parque Jurásico*. En 1996, debutó como director gracias a *El efecto dominó*, una especie de *thriller psicológico* no demasiado bueno. Desde entonces, Koepp no había vuelto a trabajar detrás de la cámara, hasta que comenzó a rodar *El último escalón*. Ésta se ha inspirado en una novela de Richard Matheson, titulada *Stir of echoes*, y cuenta una escalofriante historia de terror.

Tom Witzky (Kevin Bacon) es un modesto padre de familia de Chicago, que vive feliz con su mujer (Kathryn Erbe) y su hijo (Zachary David). Un día, durante una fiesta con unos amigos, Tom es hipnotizado por su cuñada. Lo que empieza como una inofensiva broma, termina cambiando por completo la vida de nuestro protagonista. La sesión de hipnosis despierta en él poderes sobrenaturales que no sabía que poseía. A partir de entonces, es asediado por pesadillas horribles y visiones aterradoras, que le llevarán a conocer un terrible secreto...

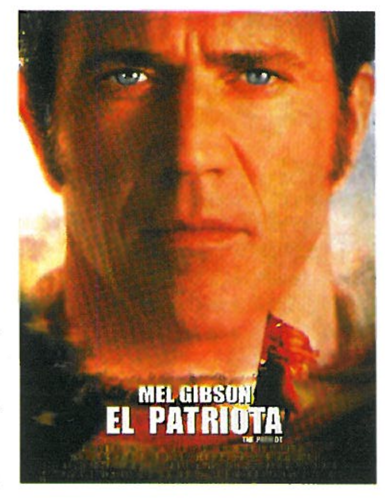
Un excelente *thriller* de terror que indaga en profundidad en los conceptos barajados por *El sexto sentido*. Lástima que la trama pierda fuelle conforme van avanzando los minutos, y que los sustos se vayan tornando predecibles. En cualquier caso, sólo por la excelente interpretación de Kevin Bacon merece la pena verla.

VEREDICTO: ***El último escalón*** **ahonda en ese estilo de terror de** ***El sexto sentido*****. Sin embargo, algunos sustos son predecibles y la trama pierde fuerza a medida que avanza la película. Aun así, vale la pena.**



EL PATRIOTA

Dirige: Roland Emmerich
Interpreta: Mel Gibson, Heath Ledger, Joely Richardson, Jason Isaacs, Trevor Morgan y Adam Baldwin



Roland Emmerich es conocido como uno de los directores más rentables de la taquilla americana. Sus películas son de dudosa talla cinematográfica, pero conectan enseguida con el público de todo el mundo. Buena prueba de ello son los films *Independence Day*, *Godzilla* o *Stargate*, en los que Emmerich pone en escena un auténtico alarde de efectos especiales. Ahora, en *El patriota*, este director «comercialoide» se ha unido a otro rey de la taquilla: Mel Gibson. El protagonista de *Braveheart* regresa al cine épico para interpretar a un padre viudo, enfrentado a los ingleses en la guerra de independencia americana.

Benjamin Martin (Gibson) es un antiguo héroe de guerra inglés que vive en la colonia de Carolina del Sur. Sus victorias contra los franceses y los indios lo convirtieron en una leyenda, pero ahora lo único que desea es vivir en paz y cuidar de sus hijos.

Por desgracia, la guerra estalla en las colonias americanas, y pasa por delante de su propia casa. La entrada en filas de su primogénito y la muerte de su segundo hijo, le obligan a tomar parte activa en la contienda. Mientras tanto, confía el cuidado de sus hijos pequeños a su cuñada. A partir de ese momento da comienzo la típica historia apasionante de valor, honor, amor y venganza.

Un film interesante que, por desgracia, resulta demasiado predecible. Mel Gibson hace otra vez el papel *Braveheart* en escenarios de *El último mohicano*; los malos son asquerosamente malvados; y los buenos son tan valerosos, dulces y encantadores, que dejan en ridículo al mismísimo Rey León.

VEREDICTO: **Una especie de** ***Braveheart*** **venido a menos, con malos muy malos, buenos muy buenos, y un argumento muy predecible. Buenas escenas bélicas, y algunas notas de humor muy de agradecer. Pero vaya, no te hagas ilusiones.**



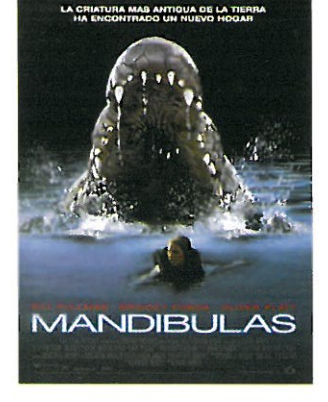
NOVEDADES EN DVD

MANDÍBULAS

Dirige: Steve Miner
Interpreta: Bill Pullman, Bridget Fonda, Oliver Platt, Brendan Gleeson y Betty White

Se abre el telón. Aparecen una paleontóloga muy mona (Bridget Fonda), un guarda de caza y pesca (Bill Pullman), un sheriff casi chiflado (Brendan Gleeson), un profesor de mitología zumbado (Oliver Platt) y un cocodrilo gigante. ¿Cómo se llama la película? Pues sí, *Mandíbulas*. ¿Y quién es responsable de un cuadro así? Nada más y nada menos que el creador de *Ally McBeal*, David E. Kelley. Él mismo ha escrito y producido esta especie de mezcla de géneros, con personajes estrambóticos, diálogos surrealistas, humor sofisticado y terror de *Todo a Cien*. El encargado de dirigir todo esto es Steve Miner, responsable de películas como *Viernes 13* o *Halloween H20*.

Mandíbulas cuenta la historia de una paleontóloga que viaja a un pequeño pueblo perdido en mitad de algún mapa para estudiar la aparición de un cocodrilo de dimensiones épicas. La joven será acompañada en su investigación por un grupo muy heterogéneo de personajes. La mayoría de ellos pretenden capturar al animal para salvar el turismo de la zona. Sin embargo, la tarea será más complicada de lo que creían en un principio. Un film bastante bien interpretado y algo peor dirigido, que salva el trasero gracias a los constantes golpes de humor.

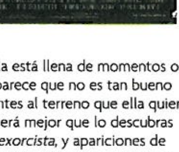


VERDICTO: **Divertida, sangrienta y seductora. Una película a caballo entre muchas cosas, que no acaba de encajar en ninguna. Sin embargo, sus personajes divertidos y golpes de humor la hacen muy entretenida.**

7/10

SECUESTRANDO A LA SEÑORITA TINGLE

Dirige: Kevin Williamson
Interpreta: Helen Mirren, Katie Holmes, Marisa Coughlan y Barry Watson



Leigh Ann (Katie Holmes, la chica de *Dawson crece*) es una sufrida estudiante de instituto que trabaja duramente para conseguir una beca que le permita largarse de Grandsboro. Sin embargo, se ha topado con la Srta. Tingle, una profesora de historia cuya única ilusión en la vida es amargar la vida a los estudiantes. Tingle hace todo lo posible por evitar concederle a Leigh la nota que necesita, hasta que por fin encuentra la forma de suspenderle: descubre entre sus cosas una copia del examen final, que llega a sus manos de forma accidental. La única solución que se les ocurre a ella y sus dos amiguetes es secuestrar a la señorita Tingle durante la época de los exámenes finales. Pero la cosa resultará más complicada de lo que parece...

Kevin Williamson es el creador de la célebre serie *Dawson crece*, así como cocreador, junto a Wes Creaven, de la saga *Scream*. Y la verdad: estas cosas se notan. A pesar del argumento —más o menos ridículo—, la película está llena de momentos originales: la víctima se convierte en verdugo, y el verdugo, vestido de piel de cordero, parece que no es tan bueno como aparenta. La Tingle practicará el juego psicológico para llevar a los tres estudiantes al terreno que ella quiera. Pero los muchachos descubrirán el juego, y al final... Bueno, no te la vamos a contar. Será mejor que lo descubras por ti mismo. Una película divertida e interesante, llena de guiños a clásicos como *El exorcista*, y apariciones de Molly Ringwald y Leslie Ann Warren. Es difícil hacer una buena peli con un argumento tan pueril, ¡pero se puede!

VEREDICTO: **A ratos predecible y a ratos brillante. Un film que fascinará a todo el que haya padecido al «profe hueso» de turno: humor cruel, juegos psicológicos, ballestas medievales, y la profa atada a las patas de su cama. Buena, por increíble que parezca.**



PERIFÉRICOS

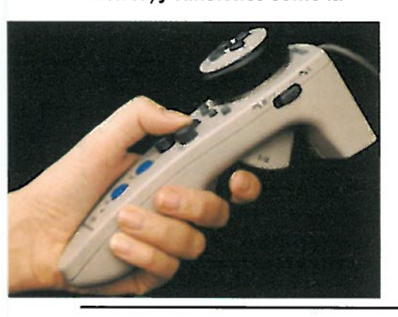
¿ES UN MANDO? ¿ES UN VOLANTE? ¿ES QUIZÁS SUPERCOCO...? BUENO, UN POCO DE TODO. SIN NADA DE SUPERCOCO, CLARO.

Producto: Ultraracer
Fabricante: InterAct
Distribuidor: NETAC

ULTRARACER



No es el primero, pero seguro que tampoco será el último. Se trata de un mando con volante analógico incorporado, con dos botones analógicos para las funciones que tendrían los pedales de un volante; con seis botones digitales más, para completar los ocho que corresponden al mando normal; un gatillo analógico en la parte inferior; y funciones como la «relocación» (para «resetar» el recorrido de los controles analógicos). Ocho botones programables en total, cuya memoria de funciones no se borra cuando apagas la consola. Eso es genial, aunque desgraciadamente, no muy práctico: cada juego requiere una distribución de los controles diferente, si no te gusta la que tiene el mando por defecto. Tener que modificar la ubicación de las funciones cada vez que cambias de juego, es un poco rollo...



El volantito analógico funciona muy bien, aunque su recorrido es bastante corto (lo justo para que puedas utilizarlo con una sola mano). Este corto recorrido complica las cosas en juegos muy sensibles, donde haya curvas abiertas para las que apenas hay que tocar la dirección, como *GT* o *Wip3out*. En cambio, en otros títulos con mayor libertad de conducción, como *Colin McRae Rally* (el primero) y *NFS Porsche Challenge*, puedes dar los volantazos necesarios sin dificultad de ningún tipo. Como siempre, el funcionamiento del periférico es mejor o peor dependiendo de las características del juego.

En general, el Ultraracer va bien como «mando de repuesto», para jugar con determinados títulos de conducción si no tienes un volante analógico. Pero, por supuesto, el mando que seguirás usando casi siempre será el Dual Shock que venía con la consola. Y claro, si tienes un volante, no usarás el Ultraracer jamás. ■



Sofisticado y completo, pero sólo es adecuado para unos cuantos juegos. Hay juegos para volante y hay juegos para mando normal. Los términos medios no suelen ser buena idea.

7 SOBRE **10**

COMO SU NOMBRE INDICA, TIENE MÁS CAPACIDAD MEMORÍSTICA QUE UNA MANADA DE ELEFANTES

Producto: Mega Memory Card
Fabricante: InterAct
Distribuidor: NETAC
Precio: 4.990

MEGA MEMORY CARD



Siempre tienes el mismo problema: «¿En qué tarjeta tenía yo salvado *Medal of Honor*, ahora que me apetece echar una partida para enseñarle el último nivel a mi primo?» Buscas todas las tarjetas en un cajón, enciendes la consola, pruebas una a una con los tiempos de carga correspondientes... ¡Qué rollo! Esa es una de las cosas por las que no tendrás que volver a pasar con la Mega Memory Card.

O peor aún: estás estrenando *GT2*, tan contento, y cuando vas a salvar partida, resulta que necesitas más de un bloque de memoria libre. Y sólo te queda uno en la tarjeta que tienes puesta. «Bueno, seguro que hay algo que pueda borrar». Pero un momento: «¡Para borrar algún bloque tengo que encender la consola sin el juego, y al hacerlo perderé todo lo que he conseguido hasta aquí!» Bueno, pues este es otro de los problemas que tampoco tendrás con la Mega Memory Card.

No es que la Mega Memory Card haga milagros, hombre. Lo que ocurre es que, sencillamente, es enorme. Nunca más tendrás problemas de espacio. Y al mismo tiempo, tendrás todas las partidas de todos tus juegos guardadas en una sola tarjeta. Su espacio total es de nada menos que 24 megas (o sea, 24 veces una tarjeta de memoria normal), ofreciéndote un total de 360 bloques para guardar. Casi ná, ¿eh? Además, cuenta con una pantalla LCD y dos botones para buscar los conjuntos de bloques manualmente, es comodísimo. Y todo, por un precio de 4.990 pesetas. ■



Todas las partidas de todos tus juegos en una sola tarjeta. Sólo por su comodidad merece la pena. Aunque claro: ¿quién tiene tantos juegos como para necesitar el equivalente a 24 tarjetas de memoria?



El Oro Olímpico
está en tus dedos...

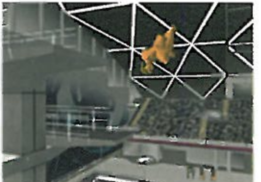
...Tú también
puedes tocarlo

Sydney 2000

12 pruebas. • 32 países representados. • Frenético modo Multijugador. • Varios modos de juego: Arcade, Olímpico y Entrenamiento. • Doblado por el locutor oficial en España para los Juegos Olímpicos. • Última tecnología para la captura de movimientos. • Gimnasio Virtual.















Developed by:



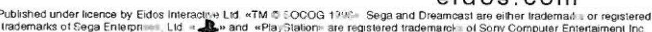






Published by:









¡Suscríbete!

A *PLAYSTATION MAGAZINE* Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

PlayStation Magazine (Edición Oficial Española)

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo 14.475 ptas.).

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....
Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular:
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 200 ...
(Población) (Fecha) (Mes)



Quince lotes de juegos promocionales de dos supertítulos: *Medievil 2* y *Syphon Filter 2*





Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

30% DE DESCUENTO + CAMISETA *DE PLAYSTATION MAGAZINE* SI TE SUSCRIBES



TOP SECRET

LOS DEMONIOS CHINOS Y LOS VIRUS EN MANOS DE TERRORISTAS PUEDEN SUPONER UN SERIO PROBLEMA, PERO LOS NUEVOS MAPAS DE TOP SECRET YA ESTÁN AQUÍ PARA HACERTE LA VIDA MÁS FÁCIL



En *Fear Effect,* Hana, Glas y Deke se meten en una misión de lo más enrevesada



Gabe Logan se da a la fuga, pero no aquí

TRUCO DEL **MES**

¿Estas harto de intentar ganar la carrera contra Von Croy al principio del juego *Tomb Raider: TLR* y fracasar una y otra vez? El señor en cuestión es bastante rápido, pero aunque no ganes la carrera puedes pasar igual a la siguiente parte del juego. Mira a un lado de la puerta de piedra y podrás ver un ladrillo de un color ligeramente diferente al del resto de la pared. Acciónalo y se abrirá la puerta, con lo que conseguirás que Lara se licencie como arqueóloga profesional. Mientras exploras el nivel, también verás un gran número de cabezas de mono de oro. Tienes que recoger ocho. A continuación te contamos dónde debes buscarlas:

1: En el escalón que hay a la izquierda al inicio del nivel

2: Al lado de los primeros agujeros poco profundos que debes saltar

3: Justo debajo del primer lugar donde debes saltar corriendo

4: En el estanque en el que Lara aprende a nadar

5: En la esquina derecha del patio donde el hombre mayor lucha contra los jabalíes

6: En el lado derecho de la habitación con las estacas, cerca de la salida

7: Justo a la izquierda en la zona donde hay que arrastrarse

8: En el reborde a la derecha del lugar en el que Werner habla acerca de la ruta que hay que elegir

Si recoges todos los monos se abrirá una nueva ruta al final del nivel y aumentará el número de secretos encontrados.

GUÍAS DE LOS JUEGOS

CÓMO SUPERAR TUS PROBLEMAS

LOS MEJORES TRUCOS

Cómo superar tus problemas

OBSERVA EL MIEDO EN LOS OJOS, APRENDE A VESTIR CON UNA CAMISETA SUCIA, CONVIÉRTETE EN UNA MARIONETA, PONTE UNOS LEOTARDOS Y ENTRA EN CONTACTO CON LA FUERZA... DI ADIÓS A TUS PROBLEMAS

CÓMO... DOMINAR LA FUERZA

JEDI POWER BATTLES

La satisfacción personal no es la única recompensa que obtendrás con la victoria en *Jedi Power Battles*, puesto que después de los combates hay cuatro niveles de bonificación. Cada uno de los niveles se abre con un personaje diferente y supone un nuevo y distinto reto. El nivel 11 lleva por nombre Droidekas y te permite cambiar de bando y unirte a la malvada Federación de Comercio. Toma el control de un robot Destructor y encárgate de dar caza y atacar a los pilotos Naboo con el tiempo en tu contra. Para acceder a este nivel de bonificación debes completar el juego con Plo Koon o algún personaje debe haber superado el nivel 10 y tener 100 puntos de habilidad. Aunque no sea precisamente el Grand National, la Carrera Kaadu es el segundo nivel de bonificación. Basado en el principio de aporrear los botones, este nivel no ofrece premio alguno que no sean unos dedos doloridos y la necesidad de comprar un pad nuevo. Para acceder a este nivel, completa el juego entero con Adi Gallia o haz que las estadísticas de un personaje estén al máximo. Para todo aquel que crea que Jar Jar Binks resulta más crispante que arañar una pizarra con las uñas, el nivel 13 le ofrece la agradable oportunidad de desahogarse. En el round de Gungan, deberás atizar a Binks con un palo repetidas veces hasta que se ponga a gritar y huya hasta un redil. Para acceder a este nivel extra de lo más divertido deberás encontrar tres ítems Gungan históricos. El primero lo encontrarás en el Pantano de Naboo, en una pequeña grieta del nivel inferior. Un Jawa protege el segundo ítem en el planeta Tatooine. El último está escondido en las Ruinas de Gungan, justo después de la trampa camuflada. El nivel 14 es un reto de supervivencia, en el que te atacarán 100 enemigos (dos al mismo tiempo) y deberás derrotarlos a todos. Para descubrir este difícil reto deberás completar el juego utilizando a Mace Windu. ■





CÓMO... SOBREVIVIR EN UNA JUNGLA DE CRISTAL

LA JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2: VIVA LAS VEGAS

Tres disciplinas y una sola camiseta sudada. El inconformista policía John McClane ha sido suspendido del servicio (para variar), con lo que queda libre para dar rienda suelta a su violento sentido de la justicia.

Esta secuela incluye la misma mezcla de lucha, conducción y exploración que aparecía en el primer juego, pero esta vez, McClane ha sustituido, muy sabiamente, el frío del norte por el calor y las tragaperras de Las Vegas. Para echar una mano a este descarriado defensor de la ley mientras intenta mantener el modo de vida americano de la única forma que conoce, introduce estos códigos.

Selecionar el nivel
Pulsa L1, L1, ○, ○, □, □ en el menú principal.

Para activar los siguientes trucos, pausa la partida en el modo pertinente antes de introducir el código. Un mensaje te confirmará que has activado los códigos. Debes realizar esto cada vez que empieces un nivel nuevo.

Modo en tercera persona
Todas las armas □, □, ○, ○, L1, L1
Invencibilidad : △, △, □, □, L1, L2
Munición ilimitada: L1, L1, R1, R1, ○, ○

Modo en primera persona
Invencibilidad: △, △, ○, ○, L1, L2
Todas las armas: □, □, ○, ○, L1, L1
Munición ilimitada: L1, L1, R1, R1, △, □

Modo de conducción
Invencibilidad: △, △, ○, ○, L1, L2
Nitros ilimitados: L1, L1, R1, R1, ○, ○
Tiempo ilimitado: L1, R1, R1, □, □, R1, R1, L1 ■







LOS MEJORES TRUCOS

GRAND THEFT AUTO: LONDON
Para activar el truco, introduce el código en la pantalla de contraseñas.

RAZZLE
Todos los niveles.

SWEENY
Visualizar coordenadas.

MCVICAR
99 vidas.

BIGBEN
9.999.990 puntos.

SIDEBURN
Multiplicador x5.

GET CARTER
Todos los niveles, todas las armas, munición infinita, tarjeta «Get Out Of Jail Free», blindaje, 99 vidas, visualizar coordenadas, nivel de delitos máximo y multiplicador x5.

HAROLDHAND
Todos los niveles, todas las armas, munición infinita, tarjeta «Get Out Of Jail Free», blindaje, 999.999 puntos, 99 vidas, sin policías, visualizar coordenadas y multiplicador x5.

WIPEOUT
Circuito secreto
Ilumina la opción de un jugador en la pantalla de menú. Mantén pulsado R1 + L1 + → + ○ + □, después pulsa ✕. Aparecerá un circuito secreto llamado Firestar al final de la lista de circuitos.

CÓMO... VENCER EL MIEDO

FEAR EFFECT

En las penumbras de Hong Kong, Hanna y sus amigos se enfrentan a algunos de los horrores más cinematográficos que se hayan visto nunca. Pero no te dejes engañar por el estilo manga, este juego se las trae. Con cuatro CD rebosantes de una atmósfera húmeda y degradada vas a necesitar un poco de ayuda. Introduce estos códigos en la pantalla de créditos en el menú de opciones.

Modo Expert: : ↓, ↓, ↓, △, ↓, ↓, ↓, □, ←, →
Todas las arma L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, △, ↑, ○
Energía infinita: L1, △, ←, ↓, ○, ○, △, △, ←, △
Munición infinita: L1, △, ←, ↓, ○, ○
Solución de puzzles instantánea: L1, △, ←, ↓, ○, ○, ←, ←, ←
Fuego rápido: L1, △, ←, ↓, ○, ○, ←, ←, ←, ←
Matar de un solo disparo con arma de fuego: L1, △, ←, ↓, ○, ○, △, △, ←, R1
Matar de un solo golpe con arma de mano L1, △, ←, ↓, ○, ○, △, △, ←, R1 ■



LOS MEJORES TRUCOS

LMA MANAGER
Para acceder a los trucos, introduce los códigos en el nombre del jugador. Si lo has hecho bien, oirás el clamor de la multitud.

KING MIDAS
500.000.000 libras.

NORTH AND SOUTH
Cualquier jugador se unirá al club.

QUICK DRY CEMENT
Construye el estadio más rápido.

WITCH DOCTOR
Recuperación más rápida.

WET WET WET
Tiempo lluvioso.

DRY DRY DRY
Tiempo soleado.

BACKSEAT MANAGER
Planificar el partido posterior.

IVOR INVINCIBLE
Gana todos los partidos.

COOL BOARDERS 2
Vestuario alternativo
Destaca la opción de competición en el menú principal y pulsa ↓ R1 ↑ R1 ↓ R2 ↑ R2 ↑ ↑ R1 ↓ ↓ R2. Cindy llevará un traje de cuero e Irin llevará un uniforme escolar en cualquier modo, excepto en el modo Competición.
Menú oculto
Pulsa SELECT + ↑ en la pantalla Boarders Park.





CÓMO... SER MÁS DICHARACHERO QUE UNA RANA

TELEÑECOS RACEMANIA

Bajo la tierna apariencia de este loco campeonato de karts se esconde un impresionante modo Aventura. No sólo hay que luchar por conseguir un puesto en el podio, sino que tienes que agenciarte todas las frutas posibles, realizar acrobacias y liberar Doozers. También hay un reparto entero de personajes con sus respectivos vehículos por descubrir. Si no quieres tener muchos problemas, introduce estos códigos en la pantalla del título principal y pulsa Start para acceder a las opciones.

Todas las carreras: ○, △, ✕, ○, △, ✕, ○, △, □, ✕
Todos los personajes y vehículos: △, ○, △, □, △, ✕, △, △, ✕, ○
Carrera de bonificación Studio: □, □, ○, ○, ✕, ○, △, ○, △, □
Carrera de arcos: □, ○, ✕, ○, □, △, ○, ✕, ○, △
Carrera Fraggle Rock: ✕, □, ✕, □, ✕, □, △, ○, ✕, □.
Reiniciar : △, ✕, ○, ✕, □, □, ✕, ○, ✕, △
Créditos finales: ○, △, □, △, ✕, △, □, ○, △, ✕ ■

CÓMO... ENFUNDARTE UNAS MALLAS

WWF SMACK DOWN

En el resbaladizo mundo de *WWF Smack Down*, la persistencia a veces se ve recompensada. Si tu luchador es la clase de tipo que disfruta recibiendo golpes en la cara con una silla de metal, tienes al alcance de la mano toda una carrera profesional con la que premiar esta heroica —aunque estúpida— perseverancia. No todas las temporadas (o pretemporadas, en este caso) vas a conseguir bonificaciones, pero con el tiempo podrás dominar a superestrellas más fuertes, jugar con personajes nuevos y obtener nuevas habilidades. Todo lo que debes hacer es perfeccionar esas clases de interpretación.





Premios de pretemporada	
Un combate completado:	Opción de riqueza, vestidos de Stevie Richards y Blue Meanie
Dos combates completados:	Título Europeo y habilidad
Tres combates completados:	Título Femenino y habilidad
Cuatro combates completados:	Título Torneo y habilidad
Cinco combates completados:	Título Hardcore y habilidad
Seis combates completados:	Título Yo Abandono y habilidad
Siete combates completados:	Título por Parejas y habilidad
Ocho combates completados:	Encuentro por el Título y habilidad
Nueve combates completados:	Título Europeo y habilidad
Premios de temporada	
Un año completado:	Jugar como Ivory
Dos años completados:	Jugar como Prince Albert
Tres años completados:	Jugar como Jacqueline
Cuatro años completados:	Jugar como Viscera
80 puntos en cinco años:	Crear una superestrella
Seis años completados:	Jugar como Mideon
Siete años completados:	Jugar como Gerald Brisco
Ocho años completados:	Jugar como Pat Patterson
90 puntos en diez años:	Crear una superestrella
15 años completados:	Jugar como Tiger Ali Singh
100 puntos en 20 años:	Crear una superestrella





RAINBOW SIX

Abrir todas las puertas en el nivel en el que te encuentras: Mantén pulsado L1 1 cuando el juego esté en pausa y pulsa: △, □, □, △, ✕, ○, □, △

Convierte a todos los rehenes en invencibles: Mantén pulsado L1 cuando el juego esté en pausa y pulsa: ○, ○, □, △, ✕, △, ✕, ○

Accede al mapa entero del nivel en el que te encuentras: Mantén pulsado L1 cuando el juego esté en pausa y pulsa: ✕, ○, □, △, △, □, ○, ✕

Restaura la munición de tu personaje mientras estás llevando a cabo una misión: ○, △, ✕, △, ✕, △

Desactiva a todos los terroristas en el juego: Mantén pulsado L1 cuando el juego esté en pausa y pulsa: △, ○, ○, △, □, ✕, △, ○

Activar y jugar una partida sin victoria: Mantén pulsado L1 cuando el juego esté en pausa y pulsa: ○, △, △, ✕, ○, □, ✕, △

Aumentar todos tus atributos de pelotón para el nivel seleccionado: Mantén pulsado L1 cuando el juego esté en pausa y pulsa: ✕, □, △, △, ○, □, ✕, ✕

Acceder a todas las armas secundarias de tu personaje y del nivel seleccionado: Mantén pulsado L1 cuando el juego esté en pausa y pulsa: ✕, △, □, ○, □,✕, △, □

Acceder a todas las armas primarias de tu personaje y del nivel seleccionado: Mantén pulsado L1 cuando el juego esté en pausa y pulsa: ✕, ○, ○, △, □, ✕, □, ○

Llevar todos los objetos de tu personaje y el nivel seleccionado: Mantén pulsado L1 cuando el juego esté en pausa y pulsa: △, ✕, ✕, ○, □, ○, ✕, △

Convertir a tu personaje en invencible: Mantén pulsado L1 cuando el juego esté en pausa y pulsa: □, ✕, △, △, ✕, □, ○, ○

Descubrir todos los niveles: Mantén pulsado L1 cuando el juego esté en pausa y pulsa: ○, ✕, ○, □, □, △, ✕, ✕

SYPHON FILTER 2

En el menú de opciones del juego en curso, puedes visionar películas a las que podrás acceder a medida que vayas progresando en el juego. Verás dos películas extra que no pudiste conseguir al completar el juego por primera vez.

Descubrir las películas adicionales: Juega en el modo Hard. Ve a la pantalla del título y selecciona Nuevo Juego. Pulsa simultáneamente ↑ + SELECT + L1 + R2 + □ + ○ + ✕

Al terminar ciertos niveles en el modo Hard descubrirás más películas de bonificación.

Descubrir la primera película de bonificación: Juega en el modo Hard hasta el nivel seis, Viaje en Tren de Colorado.

Descubrir la segunda película de bonificación: Juega en el modo Hard hasta el nivel 12, Distrito Industrial.

Descubrir la tercera película de bonificación: Juega en el modo Hard hasta el nivel 17, Bio-Laboratorio de la Agencia.

Descubrir la cuarta película de bonificación: Completa el juego en el modo Hard.

Acceder al truco de selección de nivel: pon el juego en pausa, ilumina la opción del mapa y mantén pulsado → + L2 + R2 + ○ + □ + ✕ simultáneamente.

A continuación, ve a la pantalla de opciones y elige la selección de trucos.

Explora el juego en la modalidad de jugador individual y podrás obsequiar a Gabe y a sus compañeros con sitios nuevos para jugar al gato y al ratón en el modo de multijugador.

Misión 1 — Las Montañas Rocosas: Encuentra la caja de equipamiento con el H11 que está al lado de la cascada.

Misión 3 — Las Cavernas: En el interior de la caverna encontrarás una caja de equipamiento que contiene unos prismáticos.

Misión 8 — La Jungla: Si consigues dar caza con un solo intento a Archer cuando éste intenta escapar, conseguirás abrir la zona de la Jungla. Si completas este nuevo nivel entero en menos de tres minutos, obtendrás a todo el reparto de *Syphon Filter*.

Misión 9 — Laboratorio de Incubación de Pharcom: En el interior del armario hay una revista pornográfica (que evidentemente no se puede leer).

Misión 11 — Sótano de la Discoteca: Acaba con todos los guardias de la pista de baile antes que tengan la oportunidad de lanzar sus granadas.

Misión 12 — Búnker de Rhoemer: Pasa por el lado de los dos coches y hazte con el PK-102.

Misión 13 — La Arena Surrealista: Corre rápidamente hacia el coche que explota y hazte con el Biz-2.

Misión 15 — La Cárcel de Aljir: Si quieres acceder a la zona de la prisión de Aljir, no utilices la ballesta.

Misión 18 — Sala de Control: Huye rápidamente por el último conducto de ventilación para acceder a la Sala de Control.

Misión 19 — Parque DC: Recoger la ropa sucia puede tener sus ventajas. Podrás encontrarla en el interior del edificio en llamas debajo de la máquina de lavar.

Misión 20: Para conseguir el reparto completo de los personajes de *Syphon Filter 2*, recoge el M-79 que encontrarás en la caja al final de las escaleras del garaje.

¿NECESITAS QUE TE ECHEN UNA MANO? UTILIZA NUESTROS MAPAS Y CONSEJOS PARA PASARTE LOS CUATRO ÚLTIMOS NIVELES DE *SYPHON FILTER 2*. TAMBIÉN TE HEMOS PREPARADO ALGUNOS CONSEJOS GENERALES LA MAR DE ÚTILES, ADEMÁS DE UNA GUÍA DE LAS DIEZ PARTES MÁS COMPLICADAS

Syphon Filter 2

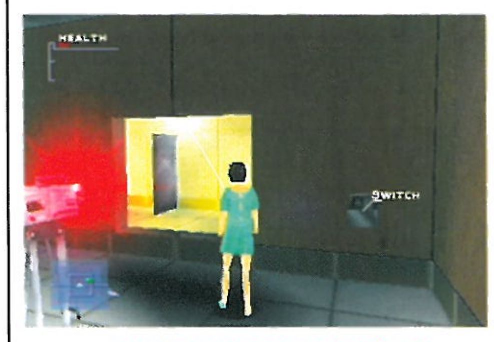
CONSEJOS GENERALES



1) Arrodíllate (pulsando ⊗) cuando dispares para aumentar la precisión de tus disparos.
2) Las esquinas son tus amigas. Si te arrodillas, apuntas de forma manual y te desplazas lateralmente, podrás echar una ojeada para ver qué hay más adelante sin correr ningún riesgo.
3) Si hay demasiados enemigos, dirígete hacia una esquina oculta entre las sombras y acaba con ellos de uno en uno.
4) En los niveles más grandes o más avanzados, algunos enemigos son capaces de regenerarse. Así pues, no pierdas el tiempo matando a todos los enemigos a no ser que se interpongan en tu camino o necesites su munición/armadura.
5) Dar vueltas y correr como un lunático disminuye las posibilidades de que te disparen y resulta especialmente útil cuando quieres evitar los disparos a la cabeza.
6) Recuerda que el cuchillo y el Táser de mano tienen munición infinita y son silenciosos. La ballesta también es silenciosa y tiene un alcance mucho mayor, pero su munición es limitada. Utilízala sólo si es imposible usar el cuchillo o el Táser de mano. El Táser de aire de largo alcance hace ruido y te oirán si lo utilizas cuando haya gente a tu alrededor.
7) La escopeta va genial cuando quieras abrirte camino a través de multitud de enemigos, pero no es muy eficaz en los trabajitos de largo alcance.
8) La pistola es un arma de mano sorprendente, sobre todo con un silenciador. La munición también parece que crece en los arboles, así pues, utilízala tanto como puedas en vez de gastar la munición de armas mayores.
9) Estáte atento al radar para saber dónde se esconden los peligros.
10) En caso de duda, no empieces a correr y a disparar toda tu munición. Arrástrate y se cauteloso.

LAS DIEZ PARTES MÁS DIFÍCILES

LA MAYOR PARTE DEL JUEGO ES FÁCIL, PERO HAY ALGUNAS PARTES QUE SE LAS TRAEN. DIEZ, PARA SER EXACTOS



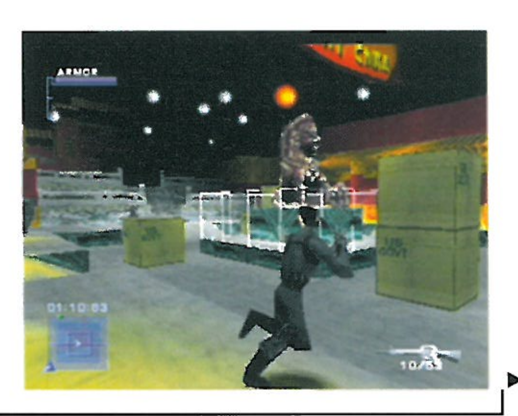
NIVEL 2 INTERIOR DE LA BASE AÉREA DE MCKENZIE
Cuando hayas recuperado tu equipo, arrástrate hasta el guardia que controla la puerta e incapacítalo con tu Táser. Dale un golpe al interruptor, haz un giro de 180° y sal de la habitación. Gira a la izquierda después de abandonar la habitación del armario y al final del siguiente corredor, gira a la derecha. Ahora la puerta debería estar abierta, así pues, utilízala. No te detengas hasta que llegues a la siguiente zona o te quedarás encerrado entre dos puertas de seguridad. Cuando hayas cruzado, deja que las puertas se cierren detrás de ti y escóndete a la izquierda hasta que puedas borrar del mapa al siguiente guardia.



NIVEL 4 PUENTE DE MONTAÑA 1-70
El tiempo límite son sólo dos minutos, así que date prisa. Arrástrate hacia la derecha y cuélgate del puente. Muévete por el borde hasta que hayas pasado el primer vehículo. Ahora ya puedes volver a subir, estás a salvo. Arrástrate hasta el siguiente camión, pero ten cuidado con los dos guardias que están patrullando. Quédate detrás de ellos hasta que puedas colocarte en la parte trasera del vehículo y puedas recuperar tu rifle de francotirador y una granada de gas. Sigue vigilando el trayecto de los dos guardias hasta que puedas colocarte en la parte delantera del camión. Ahora, corre hacia el comandante y su ayudante y lánzales la granada de gas. Buen trabajo.



NIVEL 5 EXTERIOR DE LA BASE AÉREA DE MCKENZIE
Colgarte y dejarte caer del tejado alertará a uno de los guardias. Colócate a la izquierda de la parte delantera del camión y agáchate, sin perder de vista al guardia que está investigando. Cuando se haya marchado, ve a la parte trasera del camión y trepa hasta el lugar del que vino el guardia. Gira a la izquierda y trepa por las cajas con mucho sigilo. El compañero del guardia estará esperando en tu lado derecho a que pruebes el Táser con él. Luego encárgate del primer guardia.



LAS DIEZ PARTES MÁS DIFICILES CONT...

▶ **NIVEL 10 MORGAN (CONFRONTACIÓN)**
Corre hacia la derecha y sigue corriendo en el sentido de las agujas del reloj alrededor del perímetro, intentando evitar los disparos de Morgan. No te acerques al barril que hay en un extremo, puesto que si lo alcanza un disparo, saltará por los aires y tu con él. En el momento en que Theresa te lo diga, quédate donde estás y apunta un poco a la izquierda de las cajas que tienes más cerca. Coloca el punto de mira un par de píxels más arriba de la juntura de los dos colores de la pared. Espera hasta que Morgan se acerque. Sigue disparando cuando él se acerque por la derecha, ya que debería cruzarse directamente con tu línea de fuego.

NIVEL 12 CALLES DE MOSCÚ
Después de los dos policías rusos, corre hacia la derecha y escóndete al otro lado de la calle, de cara hacia el lugar de donde vinieron. Poco a poco, ábrete camino hasta el coche más cercano hasta que el enemigo que hay en el tejado empiece a disparar. Vuelve rápidamente hacia tu escondite y acaba con él desde allí con tu rifle de francotirador. Cuando termines con él, muévete con cautela hasta que otro enemigo empiece a disparar desde el tejado. Gírate y corre una pequeña distancia para utilizar de nuevo el rifle de francotirador. Repite esta operación con todos los enemigos rusos que lleven granadas y se encuentren en el tejado hasta que consigas llegar al cruce, lugar en el que te encontrarás de nuevo con Gregorov.



NIVEL 14 GREGOROV (CONFRONTACIÓN)
Arrástrate hasta el podio del centro y manténlo entre Gregorov y tú todo el rato. Cuando esté debajo de una luz, dispara a la que esté enfrente y no pierdas de vista el lugar al que se dirige. Cuando esté debajo de otra luz, haz lo mismo, sin perder de vista el lugar al que se dirige. Repite esta operación hasta que no quede ninguna luz. Se arrastrará como si estuviera ciego en medio de la oscuridad y tu tendrás en tu poder la visión nocturna. Dale caza e incapacítalo con tu Táser, pero ten cuidado, ya que al vagar sin rumbo podría girarse y chocar contigo en cualquier momento.



NIVEL 15 ENTRADA EN LA CÁRCEL DE ALJIR
Después de arrastrarte y alejarte de los dos primeros guardias al principio del nivel, sigue recto hasta que te encuentres con el tercer guardia. Acaba con éste y dirígete tan deprisa como puedas hacia la curva a la derecha por la que pasaste antes. Sigue el corredor, mientras cargas tu ballesta. Ponte en marcha. Acaba con el cuarto guardia y ponte encima de su cuerpo. En estos momentos, el guardia número cinco ya habrá ido a investigar al guardia número tres. Apunta y dispara al quinto guardia (pero no en la cabeza) antes de que se dé cuenta de lo que pasa y dé la alarma. Buen trabajo.



NIVEL 16 FUGA DE LA CÁRCEL DE ALJIR
Un par de prisioneros psicópatas se han apoderado de algunas armas, pero tu no tienes permiso para acabar con ellos. Vuelve sobre tus pasos, a través de la puerta que abriste a balazos y dirígete a la derecha. Ten cuidado con esa antorcha humana y escóndete detrás de la esquina en la que el cuerpo quemado irá a parar. Apunta hacia la pasarela, a un guardia armado con gas lacrimógeno, e intenta que él no te alcance. Cuando le hayas llenado la cabeza de plomo, dirígete hacia él y recoge su arma. Vuelve al lugar en el que están los prisioneros locos y utiliza el gas para disparar al suelo, entre ellos. No durarán ni un periquete.

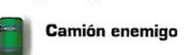
NIVEL 17 BIO-LABORATORIO
Para pasar el guardia que te da la espalda (justo después de la sala de desintoxicación), vuelve a través de la sala de desintoxicación y gira a la derecha. Asegúrate de que vas andando, porque si corres alertarás al guardia del final del corredor. En la esquina encontrarás una camilla con un cuchillo encima. Recoge el cuchillo, mata en silencio al guardia del final del corredor si no puedes evitarlo y después vuelve a por el otro guardia. Ahora ya puedes volver a por tu equipamiento de combate, que se encuentra al final del corredor de la derecha.

NIVEL 19 SUBURBIOS DE NUEVA YORK
Después de escuchar la llamada para pedir refuerzos de la desamparada policía, cerca del final del nivel, corre hacia ella dirigiéndote a la izquierda y entérate de lo que quiere que hagas. Cuando recuperes el control, dispara algunas veces en la dirección en la que están los dos francotiradores. No llevan armadura, así pues, utiliza la opción de apuntar automáticamente para ahorrarte tiempo. Con un poco de suerte, los francotiradores se apartarán de la trayectoria de tus disparos y dejarán que la policía corra hacia su compañero. Después de la secuencia de vídeo, no vuelvas hacia ella bajo ningún concepto. Si lo haces, te volará la cabeza (algo que es conveniente evitar).

CÓDIGOS PARA LOS MAPAS

- Inicio (niveles 17, 19, 20)
- Inicio (nivel 18)
- Cámara de seguridad (la flecha indica la dirección hacia la que está encarada)
- Conductos de ventilación
- Arma/Munición
- Chaleco antibalas
- Interruptor
- (arriba) Escalones/Rampa (abajo)
- Enemigo (la flecha indica hacia dónde se dirige)
- Objetivo
- Francotirador
- Enemigo que aparece cuando pasas por este punto y vuelves atrás

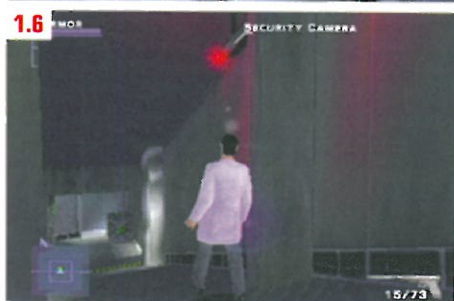

Camión enemigo


Coche


Civil

NIVEL 17
BIO-LABORATORIO


1.1



1.6

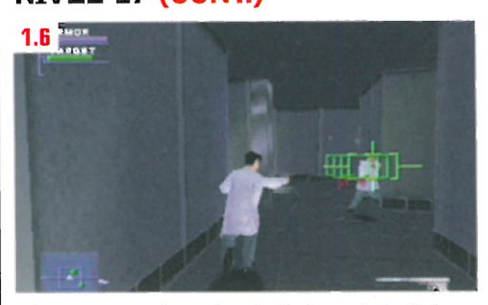
Abandona la habitación y dirígete a la derecha. Gira otra vez a la derecha y baja por el pasillo. Sigue al científico [1.1], pero gira a la derecha en el cruce en forma de T. Evita el enfrentamiento con los guardias. Gira a la derecha y en el cruce en forma de T dirígete a la puerta que está enfrente de la pared [1.2]. Activa la red de seguridad. Ve por la otra salida de la habitación y gira a la izquierda. Recoge el cuchillo de la camilla que está en la esquina, date la vuelta y métete por el primer pasadizo a la izquierda. Acaba con el siguiente guardia [1.3]. Gira a la derecha, entra en la sala que hay al final, acaba con los ene-

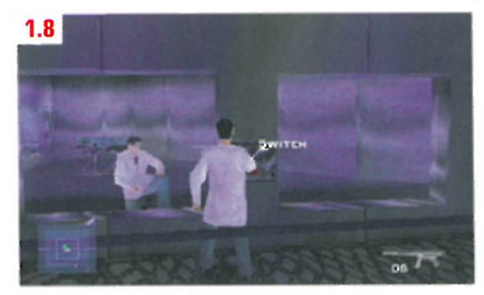
MAPA DE LOS NIVELES 17 Y 18 BIO-LABORATORIO Y FUGA DEL BIO-LABORATORIO

LOGAN ESTÁ ENCERRADO EN EL LABORATORIO BIOLÓGICO SECRETO. ES HORA DE CARGARSE A ALGUNOS CIENTÍFICOS Y SALIR DE ALLÍ

N
[2.1]
[1.5]
[2.2]
[2.3]
[2.4]
INICIO: 17
■ INICIO:18
□ HK5 con silenciador
Final del nivel 17
[1.9]
Elsa
Gershon
Instalar módem
[1.1]
[1.6]
[1.4]
[1.8]
Cuchillo
Red de seguridad
Ramírez
[1.7]
[2.5]
[1.2]
Chance
[2.6]
[1.3]
Equipamiento de combate
Final del nivel 18

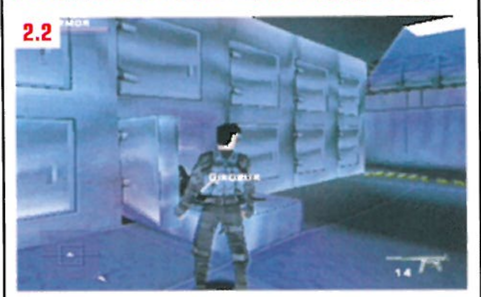
NIVEL 17 (CONT.)


1.6


1.8

migos y recupera tu equipamiento de combate. Sal, sigue por la vuelta que da el corredor, acaba con los dos guardias (primero el de abajo) con tu rifle de francotirador y habla con Ramírez. Sal a través de la única puerta abierta [1.4]. Sigue recto, esquiva la cámara de seguridad y sigue por el corredor. Gira dos veces a la derecha. Abre la puerta y acaba con el guardia que tienes enfrente (con el rifle de francotirador) [1.5]. Evita la cámara de seguridad que hay a la izquierda y entra en el conducto de ventilación del final. Habla con Gershon. Corre después de girar a la derecha y acaba sin hacer ruido con el científico [1.6]. Sigue a Gershon e instala el módem. Acaba con los guardias y escapa por la entrada. Vuelve con Ramírez y pasa a través de la nueva puerta abierta [1.7]. Mata a los dos guardias, sube por la rampa que hay en la esquina de enfrente y tira del interruptor [1.8]. Habla con Chance. Sal por la puerta más cercana. Observa a Elsa, después acaba con el científico con tu rifle de francotirador [1.9]. Sigue la ruta, acaba con el científico y corre hacia la puerta.

LEVEL 18
FUGA DEL BIO-LABORATORIO


2.2

Gírate y recoge el HK5. Espera a que el enemigo reviente él mismo [2.1]. En la siguiente sala, métete en el conducto de ventilación de la izquierda [2.2]. Cuando salgas, rueda hacia la derecha. Gira otra vez a la derecha y después otra vez a la derecha hacia el inicio del nivel anterior. Sube a la mesa y entra en el conducto de ventilación de enfrente [2.3]. En la sala ▶

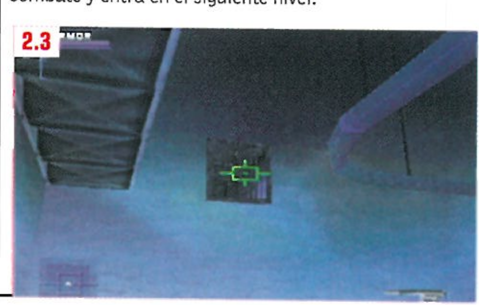
MAPA DEL NIVEL 19 SUBURBIOS DE NUEVA YORK

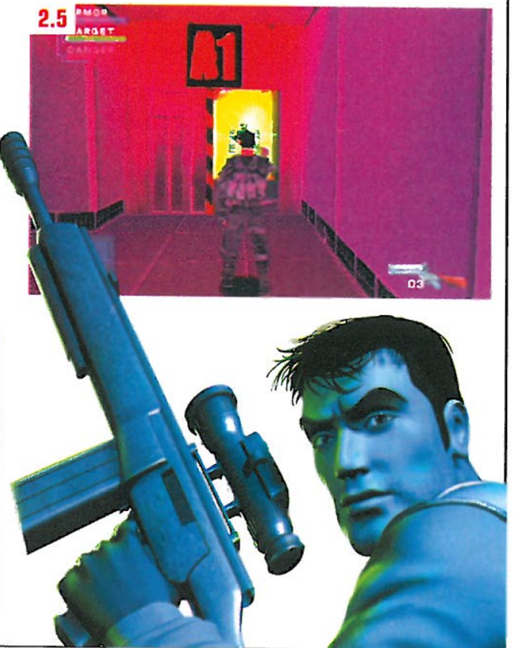
LAS CALLES SE HAN CONVERTIDO EN UNA JUNGLA. BLOQUES DE EDIFICIOS, TRAFICANTES DE CRACK Y UNA PANDILLA DE TIPOS ARMADOS QUE INTENTAN VOLARTE LA CABEZA

N
[3.2]
[3.1]
INICIO
[3.3]
MI6
[3.7]
GI8
[3.4]
[3.9]
[3.6]
Final del nivel
GI8
[3.5]
[3.8]
Aspersor

NIVEL 18 (CONT..

▶ de la morgue, entra en el otro conducto de ventilación [2.4]. Sigue por allí y entra en la siguiente habitación, después entra en el siguiente conducto de ventilación [2.5]. Cuando salgas, corre y rueda hacia la derecha hasta que alcances el siguiente conducto de ventilación en la pared de la derecha (justo después de pasar la camilla) [2.6]. En la habitación donde Ramírez estaba retenido, corre recto hacia el otro extremo, pasa por el lugar donde estaba tu equipamiento de combate y entra en el siguiente nivel.





NIVEL 19
SUBURBIOS DE NUEVA YORK



Corre hacia la derecha. Acaba con los enemigos y entra en la tienda de la derecha [3.1]. Dirígete al mostrador y hacia la parte trasera. Mata al enemigo de la esquina [3.2], sube en la caja del exterior y después al tejado [3.3]. Trepa por la izquierda, acaba con más enemigos y déjate caer en la calle

MAPA DEL NIVEL 20 ALCANTARILLAS DE NUEVA YORK

HACE FRÍO, ESTÁ HÚMEDO Y FLOTA UN OLOR PECULIAR EN EL AMBIENTE. BIENVENIDO A LOS DETRITOS DE LA CIUDAD DE NUEVA YORK. ¿ALGUIEN VA VESTIDO DE ETIQUETA?

N

NIVEL 1 DEL GARAJE

Desde el suelo

Al nivel 2

NIVEL 2 DEL GARAJE

Al nivel 4

Desde el nivel 1

NIVEL 4 DEL GARAJE

Final del nivel

Desde el nivel 2

[4.1]

AMPLIACIÓN DE LA ZONA DEL INTERRUPTOR DE LAS AGUAS RESIDUALES

[4.2]

Interruptor de aguas residuales

[4.3]

[4.4]

Cuélgate de la barra para cruzar

INICIO

[3.2]

Nivel 1 del garaje (ver parte superior izquierda del mapa)

NIVEL 19 (CONT.)

[3.4]. Baja por los escalones que hay al otro lado de la calle, rueda a por el suelo y activa los aspersores. Entra en el edificio en ruinas [3.5]. Sigue tu camino, mientras acabas con los enemigos, hasta que encuentres al policía [3.6]. Cuando caiga muerto, pasa por el lado de su cuerpo. Acaba con el resto de francotiradores. Sal por la ventana [3.7], para volver a la calle. Vuelve a la izquierda, acaba con los francotiradores del tejado y baja hacia la otra apertura de la derecha [3.8]. Ve a la derecha de la furgoneta y ayuda a la policía [3.9] (consulta la sección de las diez partes más difíciles del juego). Sube por los escalones y acaba con el resto de francotiradores.


3.6
3.9

NIVEL 20 ALCANTARILLAS DE NUEVA YORK

Justo al inicio, sigue la pared de la derecha hasta que encuentres una habitación [4.1]. Acaba con todos los enemigos y activa el interruptor de las aguas residuales. Abandona la habitación y gira a la derecha. Sigue por la pared de la derecha hasta que llegues al tanque redondo de aguas residuales [4.2]. Déjate caer con cuidado por el borde y trepa por la derecha. Dirígete a la derecha y sigue por allí. Acaba con los enemigos que están en la sala al lado del panel de control [4.3] y ve hacia la barra. Ponte de cara a la pared y cuélgate de la barra [4.4]. Muévete hacia la izquierda y acaba con todo lo que se mueva. Sigue a Theresa hacia el interior del garaje [4.5]. Limpia cada nivel y los escalones hasta que alcances el cuarto nivel. Haz volar por los aires todos los furgones y sube por la rampa grande.

4.1



4.2



4.4



4.5



NIVEL 21 ÚLTIMO ACTO

EL FINAL ESTÁ CERCA. ENCUENTRA A CHANCE Y ACABA CON ÉL

No pierdas el tiempo. Sal corriendo por la puerta y ve directo a la derecha, hacia el helicóptero. Justo en el medio, bajo las hélices del rotor principal, podrás recoger todo tipo de armas. Al otro lado del helicóptero encontrarás un chaleco antibalas. No dispares a Chance todavía. Ármate con la escopeta automática, pero no dispares. Esta bestia dispone de muy poca munición y probablemente la necesitarás toda. Dirígete hacia la cola del helicóptero y rueda adelante y atrás debajo de él hasta que puedas atraer a Chance entre tú y la hélice de la aleta del helicóptero. En el momento en que estés alineado de forma que te encuentres de cara al hélice trasera y él esté justo en tu línea de vista, dispara la escopeta. El impacto de los disparos lanzará hacia atrás a Chance y no podrá devolverte los disparos cuando pierda el equilibrio. Sigue disparándole hasta conducirle a las hélices que están girando. Y ya es historia.





¿Le gusta bien cortadito y rebanadito, señor? Con las hélices del rotor del helicóptero puede hacerse de todo

UNA OBRA MAESTRA, PERFECTAMENTE RENDERIZADA EN MANGAVISIÓN. ¿EL PROBLEMA? RESULTA EXTREMADAMENTE DIFÍCIL EN ALGUNAS PARTES. PERO NO TENGAS MIEDO, AQUÍ TIENES UNA GUÍA QUE TE AYUDARÁ A DISFRUTAR DEL JUEGO EN SU TOTALIDAD

Fear Effect



CUANDO HABLAN LOS PUÑOS

La mayor parte de *Fear Effect* consiste en cargarse a hordas de la Tríada o a devolver legiones de condenados de vuelta al mundo de los espíritus. Manejar los personajes es un poquitín difícil al principio. Practica con ellos en la plataforma de helicóptero antes de empezar el juego y te acostumbrarás con rapidez a los controles. Sigue los pasos que te explicamos a continuación y seguirás con vida...



MUERTES SILENCIOSAS

El primer disco te ofrece la oportunidad de afilar tus habilidades en el arte del asesinato. Mediante el botón lateral R2 y el pad direccional, podrás moverte furtivamente por las esquinas y a través de las pantallas para situarte detrás de tus enemigos. Cuando estés lo bastante cerca de ellos (y lo bastante quieto) el icono de Objetivo en la parte superior de la pantalla se volverá de color rojo y con un golpe en el botón ⊗ acabarás con ellos. Utiliza el cuchillo (Hana), la porra (Glas) o las nudilleras (Deke) para conservar la munición y permanecer en silencio, pero ten cuidado de no quedar a merced de un mortífero contraataque.

ATAQUES A DOS MANOS

Al cabo de poco tendrás la oportunidad de utilizar dos armas a la vez, como si de una película de John Woo se tratara. Esto resulta bastante útil cuando te veas metido de lleno en un tiroteo con varios enemigos. Intenta colocar tus armas de forma que apunten a dos objetivos simultáneamente antes de apretar los gatillos. Hazlo mal y con toda probabilidad te cargarás a uno de los malos mientras que el otro te llenará de plomo.

AGÁCHATE Y RUEDA

Ahí va un buen consejo: cuando te encuentres en una situación difícil, no pares de moverte. Utiliza el botón R2 y el pad direccional para rodar y alejarte del tiroteo, después sal corriendo manteniendo pulsado R1. Mantén pulsado R2 para agacharte y disparar. Esto resulta particularmente efectivo contra los zombis verdes del Segundo Disco, los cuales se mueven con gran lentitud.

RECOGER MUNICIÓN/OBJETOS

Cada vez que acabes con uno de los malos, dejará caer algo en el suelo. Suele ser munición, pero en algunas ocasiones dejan objetos que necesitarás para progresar en el juego. Lo mejor que puedes hacer es recoger todo lo que dejen caer. A medida que avances en el juego obtendrás armas mucho mejores. Intenta conservar tanta munición como te sea posible utilizando tus armas silenciosas o la pistola.

GUARDAR EL JUEGO

En cada nivel hay varias etapas en las que puedes guardar la partida. Cuando suene tu móvil y aparezca el icono de Guardar en la parte inferior de la pantalla, es el momento. Utiliza el teléfono mediante los botones ◎ o ⊡ y pulsa △ para guardar la partida siempre que sea posible, ¡nunca se sabe lo que te espera al doblar la siguiente esquina!

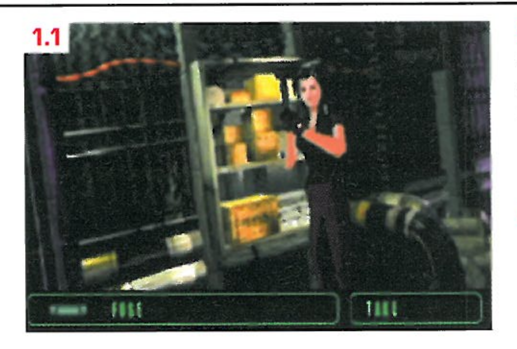
Ahora ya deberías estar preparado para empezar la aventura. Si ya no soportas más morir por enésima vez en el mismo lugar, ve directo al final de la guía y echa una ojeada a los trucos de energía infinita y munición infinita.

CÓDIGOS PARA LOS MAPAS

- △ **Objeto que debes recoger**
- **Puerta/puzzle que hay que abrir/solucionar**

DISCO 1

[1.1] Hana. Despídete de Glas y camina por la plataforma de aterrizaje hacia delante. Dirígete hacia la pasarela, acaba de forma silenciosa con los guardias y llegarás hasta un pequeño edificio. Mira por la ventana y verás una palanca. Dispara al cristal, métete dentro y tira de la palanca. Recoge el fusible que hay detrás de ti y sal de allí. Sube hasta la cima del edificio para activar la válvula. Baja por el otro lado y recoge la Llave de la Puerta. Sigue adelante.

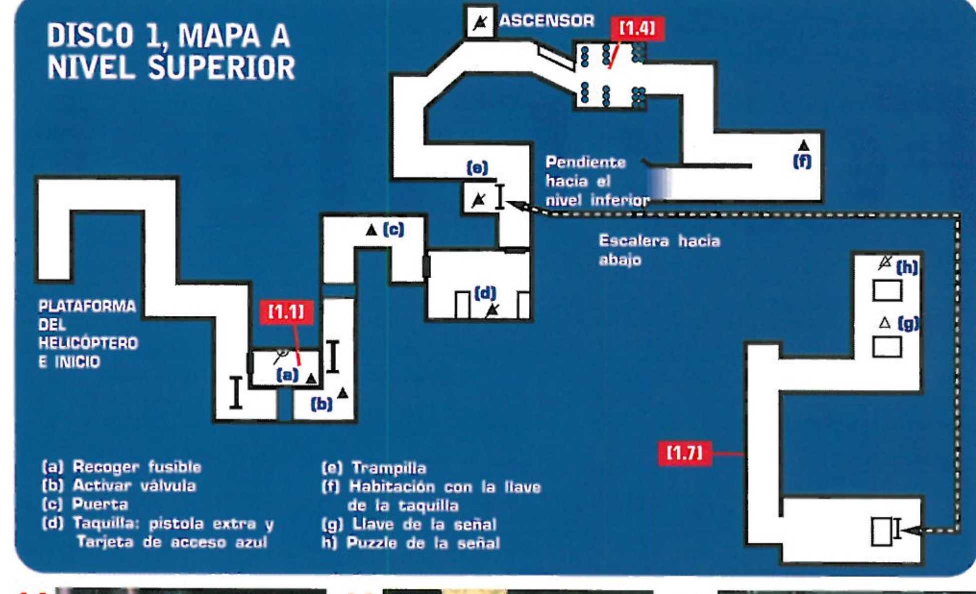

1.1

[1.2] Sigue la pasarela y percátate que el ascensor que hay a tu izquierda no funciona todavía. Recoge la Tarjeta de acceso roja y entra en la Habitación de las taquillas (debes utilizar una llave para la taquilla 67). Observa las pantallas de vídeo un rato, sal por la puerta de la izquierda y observa la trampilla cerrada que hay a la izquierda.

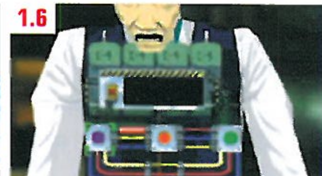
[1.3] Sigue por la pasarela y llegarás a tu primer gran encuentro en la red eléctrica. Encárgate de la artillería pesada y utiliza tus técnicas de evasión para salir victorioso. Cuando acabes, continúa por el camino hasta que llegues a una habitación llena de cajas de embalaje. ▶

Ilustraciones: Anne Cakebread

DISCO 1 (CONT.)



1.4


1.6


1.13

▶ Recoge la Llave de la taquilla que está en el suelo y vuelve hasta donde está la taquilla 67. ¡Es hora de actuar! Ahora vuelve a la habitación en la que encontraste la llave y baja por la pendiente mientras le pillas el tranquillo a tu nueva habilidad de utilizar dos armas a la vez.

[1.4] Ve a la izquierda y localiza la Caja de fusibles. Inserta el fusible que recogiste antes y pondrás en marcha el ascensor. Da marcha atrás otra vez. En el camino de vuelta te encontrarás con el primer puzzle. La red eléctrica ha sido electrificada. Estudia el patrón que sigue la corriente y avanza por los cuadrados en el momento justo. Una vez solucionado, dirígete al ascensor y baja un nivel.

[1.5] Sal del ascensor y hazte con los alicates que hay en la pared de la izquierda. Sigue caminando y apunta la secuencia de las luces de neón de colores. Llegarás a una puerta que deberás abrir con la Tarjeta de acceso azul. Acaba con los dos primeros enemigos antes de avanzar. Yendo con mucho cuidado de no tocar a Jin, la bomba humana, deberás acabar con el tercer enemigo. Deja la munición y los objetos que los enemigos dejen caer para más tarde.

[1.6] Es hora de poner a prueba tus habilidades para desactivar bombas. Utilizando las luces de neón como guía, selecciona los alicates y ponte a trabajar en la bomba. Corta los cables adecuados a medida que avanzas. Jin no para de lloriquear y hará que aumente la tensión, pero tienes tiempo de sobra, o sea que no pierdas la calma. Si no te aclaras con la secuencia, aquí tienes la solución: botón naranja, corta los cables rojo y amarillo; botón violeta, corta los cables rojo y azul; botón verde, corta los cables azul y amarillo. ¿Valía la pena sufrir tanto estrés?

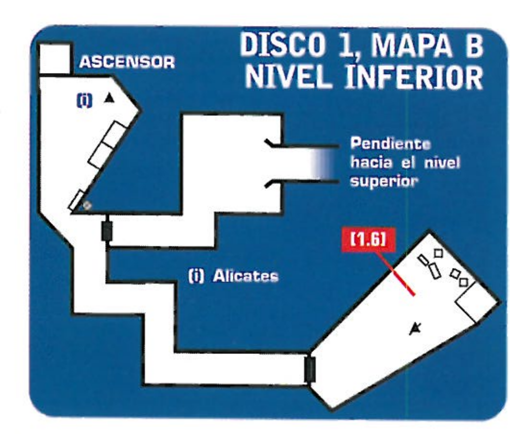
[1.7] El Jefe ha cortado el ascensor. En primer lugar, vuelve a la habitación de la bomba para recoger los objetos. Después dirígete a la Salida de emergencia (puerta roja) y utiliza el C4 para volar por los aires la maldita puerta. Resguárdate de la explosión. Luego, corre hacia la trampilla abierta al lado de la Habitación de las taquillas y baja por la escalera. Agáchate y acaba con los dos guardias del borde. Observa los numerosos símbolos chinos que hay encima de ti, los necesitarás más adelante, antes de dirigirte de nuevo hacia el edificio.

[1.8] Ha llegado el momento de conocer al primer jefe, que salió corriendo la primera vez. Utiliza los bloques de los paneles de los ordenadores para cubrirte, esquiva los disparos de la metralleta del jefe y sal para disparar sólo cuando él esté recargando. Tus ataques deben ser breves. Ten paciencia y acabarás con él fácilmente. Cuando lo hayas derrotado, recoge la Llave de la señal y utilízala para acceder al Puzzle de la señal que hay en la pared de la izquierda. Haz que los caracteres chinos que viste en el exterior del edificio concuerden con los del Puzzle de la Señal. Pulsa el botón ⊗ en cada uno cuando se visualice el orden correcto. A continuación, vuelve hacia la escalera de la trampilla por la que entraste.

[1.9] Glas siente curiosidad y se pone a buscar a Hana. Escapa de los disparos del ADAC corriendo alrededor de los disparos y subiendo por las escaleras que hay en la parte trasera de la pantalla. Ya has estado aquí con Han. Da la vuelta al pequeño edificio que ella miró al principio del juego y sube hasta la mitad —sólo hasta la mitad— de la escalera. Sube el resto de la escalera según el patrón de los disparos del ADAC, después corre por el tejado y baja por la escalera del otro lado.

[1.10] Hay una cañería en el suelo al lado de los escombros. Recógela y utilízala en la caldera que hay a tu derecha. Cuando hayas acabado, da unos pasos atrás y dispara a la caldera cuando aparezca el punto de mira, evitando la explosión. Después ve hacia el agujero y echa una ojeada.

[1.11] Hana debe escapar. Dirígete con rapidez hacia el centro de la pantalla, recoge el cuchillo que hay en el suelo y acaba con el guardia haciendo uso de tus ya perfectas habilidades en la lucha. Arrástrate hasta salir de la habitación y mata silenciosamente al guardia. Recoge su arma y utilízala para acabar con los dos guardias que hay en el exterior. Sigue hacia atrás para subir por la escalera que hay debajo de la trampilla.



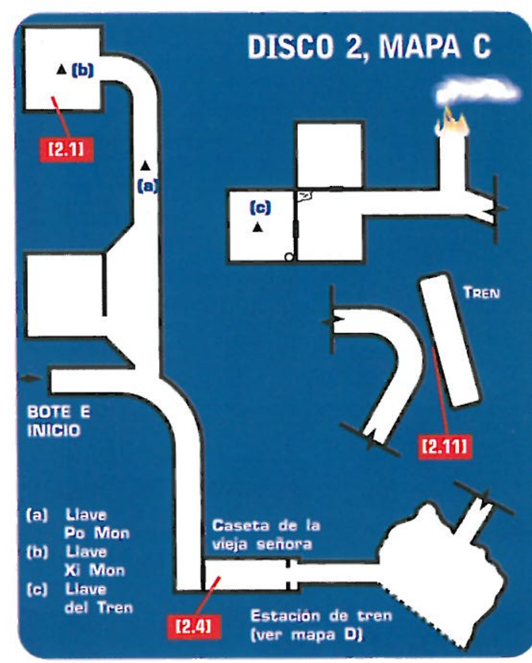
[1.12] Ahora Glas debe hacer frente a un Puzzle de calefacción. Observa el patrón que siguen las cañerías para enfriarse. En primer lugar, corre hacia el centro de la pantalla y gira la válvula. Después, vuelve atrás y sigue las cañerías hasta llegar a la parte superior de la pantalla en el momento justo (observa los lugares en los que puedes descansar y estar seguro). No te quemes.

[1.13] Para derrotar al ADAC, dispara a las banderas que cuelgan de las cuerdas de tender la ropa. Haz esto mientras esperas en las esquinas de cada pantalla, justo delante de las banderas, evitando el tiroteo. Rueda si es necesario. El ADAC acabará volando dentro de tu línea de fuego. Aparecerá tu icono verde de objetivo. Dispara a las dos banderas para derribar al ADAC.

[1.14] Te encontrarás en la Habitación de la bomba. Sal por la puerta y prepárate para luchar. Antes de salir por la puerta que Hana hizo saltar por los aires, ve hacia la esquina para acabar con los guardias y recoge la munición. Después, regresa y pasa por la puerta en llamas. Equípate para una buena bronca. Cuando ya no quede ni un enemigo, ve hacia la trampilla y desciende por la escalera. Te encontrarás con Hana.

[1.15] Es el momento de luchar contra otro Jefe, nada que no puedas solucionar. Si te escondes en la parte izquierda, evitarás el tiroteo. Después dispara al piloto desde tu escondite cuando aparezca el punto de mira. Una vez derrotado el jefe, pasarás a controlar a Glas. Corre hasta que alcances el final del borde y súbete en el transporte que está esperando. Bien hecho. Has terminado el primer Disco. No te olvides de los trucos que hay al final de esta guía si aparecen en tu pantalla con demasiada frecuencia las palabras Game Over.

DISCO 2



[2.1] Hana. Está bien, cálmate. Huye de los zombis (o prepara la otra mejilla) y busca más armamento.

[2.2] Deke. Sigue a Glas por el camino y entra en la caseta de tu izquierda para una buena bronca.

[2.3] Glas. Avanza también por el camino que está en llamas.

[2.4] Hana. Dirígete hacia arriba por el camino y sigue por la izquierda. Acaba con los zombis y recoge la Llave Po Mon, con la que podrás abrir la puerta de la caseta que está en la cima de la pasarela en la que te encontrabas antes de girar por la horquilla izquierda. Entra en la caseta y habla con la vieja señora. Sal con cuidado por la puerta trasera y acaba con los dos guardias. Sigue el camino hacia la derecha.

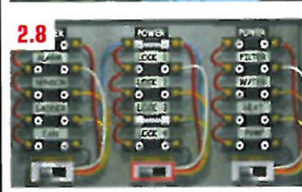
[2.5] Con mucho cuidado, acaba con los tres guardias y continúa hasta el final de la pasarela, donde te harán prisionera. Quédate quieta. ¿Qué podrías hacer para distraer la atención del guardia?

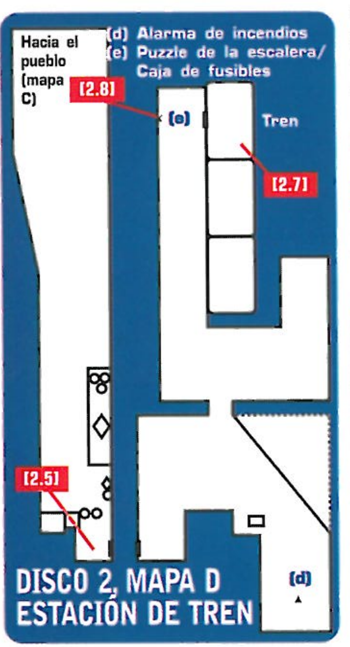
[2.6] Deke. Ábrete camino, sin ser descubierto, alrededor de la habitación grande. Mata, recoge y guarda la partida a medida que avances. Después, sube por la rampa y cárgate a unos cuantos más. Al final del andén que hay a la izquierda encontrarás un vagón de tren abierto.

[2.7] Dentro del vagón de tren tendrás que hacer frente a un jefe difícil. Para derrotarlo, escóndete detrás del cajón y rueda para dispararle cuando él recargue su arma. Ten mucho cuidado de no dispararle cuando se esconde, puesto que se agacha detrás de una caja de explosivos.

[2.8] De vuelta otra vez al andén, debes acceder a la escalera que se encuentra enfrente del vagón. Abre la caja de fusibles y desactiva todos los interruptores de corriente de la parte inferior. Mueve el fusible de corriente hasta la fila de en medio y el segundo fusible hasta el espacio Lock 3, con lo que activarás la corriente que abrirá la escalera. Después mueve el fusible de corriente hasta la primera fila y el segundo fusible hasta el espacio de la escalera de mano y actívalo. ¡Bingo! ¡Ya debería funcionar!


2.5


2.8



[2.9] Sube por la escalera hasta una estructura de vigas. Ve hacia la parte derecha de la pantalla. Acaba con las criaturas mientras avanzas y no pierdas el equilibrio.

[2.10] Los guardias y los zombis están por todas partes, así pues, ten mucho cuidado. Pasa a través de la caseta de la vieja señora y sigue el camino hasta que te encuentres con la Llave Xi Mon. Después regresa por el mismo camino por el que viniste y gira por el camino de la izquierda del exterior de la caseta. Pasa por el tren y por más casetas en llamas, lugar en el que podrás utilizar la Llave Xi Mon y recoger de Llave del tren. Después vuelve hasta el Punto para guardar la partida que hay en el tren y continúa.

[2.11] A bordo del tren, mira el documento de la izquierda y anota el código que está escrito en la esquina superior derecha. Después dirígete al panel de acceso de la izquierda e introduce el código, empezando en la parte superior izquierda. El código es 4N2B42CC8000. Pondrás en marcha el tren.

[2.12] Deke. ¡Corre!

[2.13] Glas. Acaba con los guardias, recoge la Llave del camión y habrás acabado con el Segundo Disco.


2.10


2.11

DISCO 3

[3.1] Glas. Recoge el aceite para cocinar y después utiliza el jarrón para atraer la atención del guardia. ¡Muévete rápido! Vierte el aceite en el plato de hierro que hay en el centro (no en el desagüe) y después retírate en la esquina superior izquierda y espera al guardia. Debería acercarse hacia ti, patinar y permitir que te escapes.

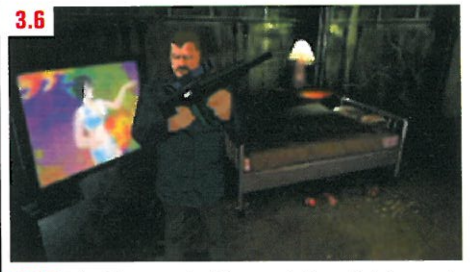
[3.2] Deke. Ábrete camino por el tejado de cristal, pisando sólo los tragaluces que no estén rotos. La secuencia de focos te mostrará el camino.


3.3

[3.3] Después de abandonar la habitación del aceite para cocinar, ve hacia el final del corredor y arrástrate hasta el interior de la cocina. Deténte y ten cuidado cuando esos cocineros más chulos que una peseta se giren. Rueda por el suelo, evitando a los jefes de cocina. Cuando llegues al final, encontrarás una palanca para activar la alarma de incendios. Tira de ella y prepárate para luchar.

[3.4] Observa las posiciones de todas las puertas de la cocina, aunque no puedas utilizarlas por el momento. Pasa por la mirilla y deja entrar a Hana por la puerta principal en la habitación trasera de recepción.

[3.5] Lleva a Hana hacia la habitación de enfrente de la puerta de la mirilla y cámbiate de ropa (los guardias no te dispararan cuando lleves el vestido azul a no ser que lleves un arma en la mano). Ahora pasa por la puerta de la mirilla y sube por la escalera, gira a la izquierda por el corredor y por la segunda puerta roja, lugar en el que te encontrarás con Deke.


3.6

[3.6] Deke. Observa a la chica que baila en la tele y anota su secuencia de baile, empezando en el fallo técnico. Lo necesitarás en una parte más adelante. Ve a la habitación que está enfrente de las escaleras que utilizó Hana para entrar y recoge la moneda de la mesa pequeña. Vuelve hacia el corredor y entra en la primera puerta roja para enfrentarte al Puzzle de la marioneta bailarina.

[3.7] Utiliza la moneda para empezar y después introduce la secuencia de baile iluminando los iconos ▶

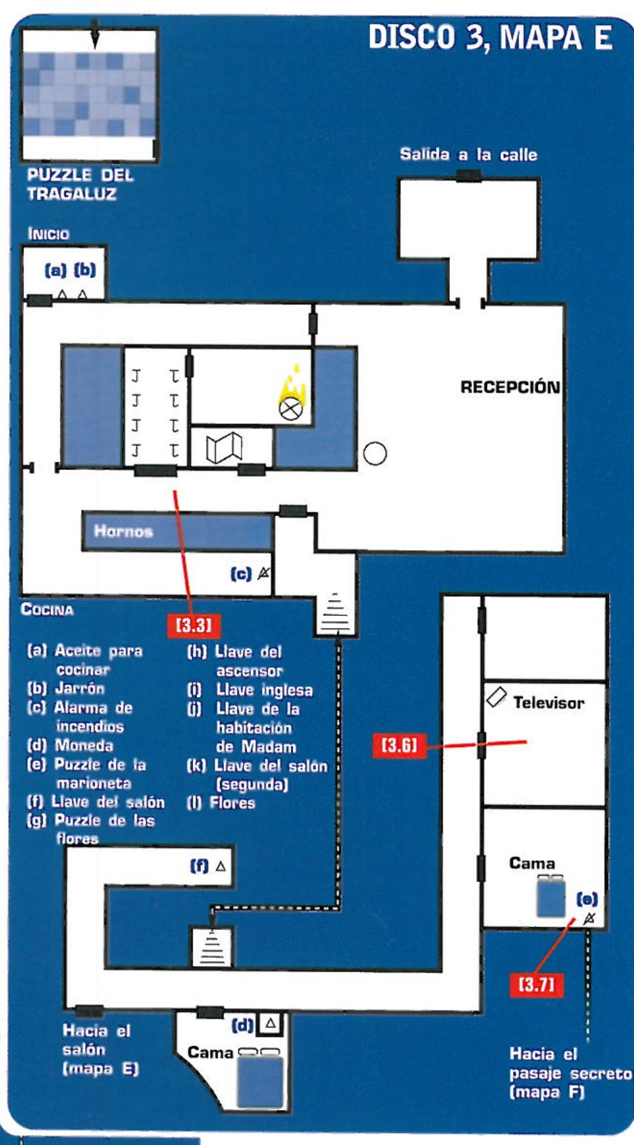
DISCO 3 (CONT.)

▶ correctos. Si no hay manera que lo consigas, la secuencia es la siguiente: derecha inferior, izquierda media, derecha superior, derecha media, izquierda inferior.

[3.8] Sal por la puerta que tienes delante y acaba con los guardias. Recoge la Llave del ascensor de la habitación del armario pequeño con una sola puerta. Continúa por el corredor que está al lado de esta habitación, acaba con los guardias y utiliza el ascensor. Cuando hayas bajado por el ascensor y salgas, recoge la llave inglesa que encontrarás en la habitación que tienes delante. Baja por las escaleras y llegarás a la Sala de calderas.

[3.9] Cuando estés en la Sala de calderas, utiliza la llave inglesa para desactivar el chorro de vapor (ten cuidado de no quemarte) y recoge la Llave de la habitación de Madam. Vuelve a subir por el ascensor y utiliza la llave en las puertas que tengan un dibujo bonito. Ay Dios, pobre Deke...

[3.10] Glas. Sube por las escaleras a través de la puerta de la mirilla y gira a la derecha. Ábrete camino a través del corredor hasta que recojas la Llave del Salón, que podrás utilizar después en la puerta violeta. Entra en la puerta que está a tu izquierda y prepárate para luchar con otro jefe.





[3.11] La marca roja del suelo indica el próximo lugar al que disparará el jefe, así pues, apártate de su camino. Dispara al jefe cuando aparezca a cada lado de la cama para recargar (utiliza tu escopeta). No dispares a la mujer aterrorizada ni a las cortinas.

[3.12] Hana. Entra en la habitación que está a tu lado y recoge el jarrón blanco. Después, dirígete a la habitación que está delante de las escaleras para recoger la Llave del salón. Sal de la habitación y ve directo al salón. Cuando llegues allí, ve hacia las puertas de la parte trasera y sigue el corredor hasta que llegues a una fuente, lugar en el que puedes recoger algunas flores. Vuelve al salón, recoge la Llave del despacho por el camino y entra en el despacho de tu izquierda.

[3.13] Sube por el ascensor y entra en la puerta que hay delante de la Habitación de Madam Chen. Recoge el jarrón negro. Cruza la Habitación de Madam Chen y resuelve el Puzzle de las flores. Aquí debes tener el jarrón blanco con algunas flores frescas al lado de la puerta con el árbol en buen estado.

3.7

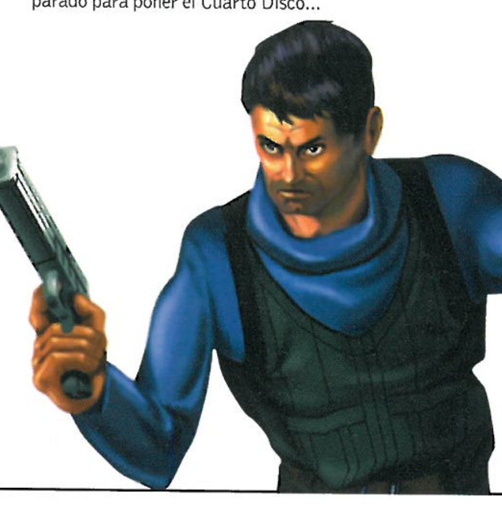

3.10


3.13


En el otro pedestal, enfrente del cuadro del árbol podrido, debes colocar el jarrón negro con flores muertas. Es un poco surrealista, pero las puertas deberían abrirse sin muchas complicaciones.



[3.14] A estas alturas, la cosa empieza a desbarrar. Dirígete hacia la cocina y cámbiate de ropa en la tienda. Recoge también la Llave del armario de carne de la prostituta demonio y dirígete hacia el armario de carne que hay en la cocina. Sigue el sonido de zumbidos hasta una puerta y te encontrarás con Madam Chen. Para derrotarla deberás acabar con las prostitutas demonio en primer lugar. Algunas dejarán caer muñecas de papel que deberás recoger. Utiliza el papel para que Madam Chen se vuelva de carne y hueso y aprovecha ese momento para llenarla de plomo. Repite esta operación hasta que desaparezca. Ya estás preparado para poner el Cuarto Disco...

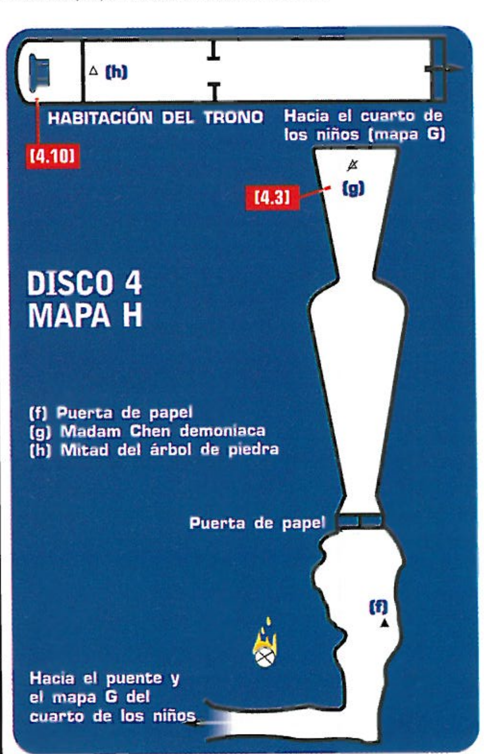


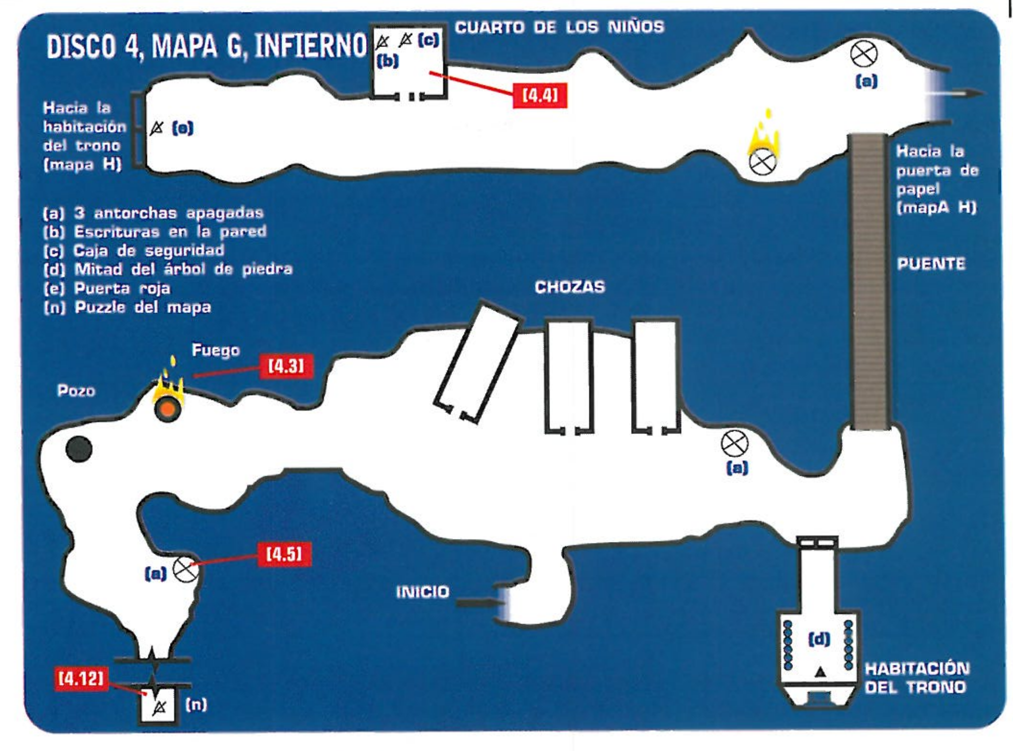
DISCO 4

[4.1] ¡Uy, uy, uy! El primer paso consiste en guardar la partida y observar la secuencia de las piedras al levantarse y al caer en el agua. Después, con mucho cuidado pero con rapidez, corre por ellas cuando se levanten, empezando por la parte superior izquierda. Detente al final de cada piedra antes de lanzarte otra vez en el momento adecuado y rueda hasta la pasarela de la última piedra. Después te espera un largo camino hasta las tres casetas.

[4.2] En primer lugar, dirígete a la caseta de la izquierda y observa cómo un relámpago enciende el fuego. Puedes utilizar esto para quemar todos los objetos de papel que has recogido (munición, armas) y convertirlos en algo útil que puedas utilizar en la partida actual. Desde aquí, muévete un poco para localizar la posición del pozo y de una antorcha apagada. Más adelante encontrarás el Puzzle del mapa, que tendrás que resolver posteriormente. Ahora regresa hacia las tres chozas y gira por el camino de la derecha (atención: encontrarás otra antorcha apagada cerca de la choza de la derecha y de la puerta de piedra grande con tres antorchas incrustadas a tu izquierda en la esquina). Cuando hayas pasado por el puente tambaleante, gira a la derecha y sigue el camino.

[4.3] Te encontrarás con una multitud de demonios que intentarán robarte el alma. Encárgate de ellos hasta que uno deje caer una puerta de papel. Recoge el objeto, llévalo hasta la hoguera y quémalo. Después corre hacia el lugar en el que lo recogiste y atraviesa la puerta en llamas para tener una pequeña charla con Madam Chen, que te dará una muñeca. Lleva la muñeca al cuarto de los niños, que está a la derecha después de cruzar el puente tambaleante (atención: hay otra antorcha enfrente del puente), y dásela a la niña pequeña. Qué cosas más raras...






4.4

[4.4] Para completar el Puzzle del cuarto de los niños, primero debes echar una ojeada al escrito que hay en la pared de la izquierda y apuntarlo. Después dirígete a la caja de seguridad de la derecha y relaciona el acertijo que te ha contado la niña con las palabras de la pared. Introduce el código en el dial y vuelve a hablar con la niña cada vez que introduzcas un código correcto para que te cuente más acerca del acertijo. Este puzzle es un poco rollo, así pues, a continuación tienes el orden a seguir: introduce (mediante el botón X) IIIII y después I debajo del 5; II y después IIIII debajo del 18; I y después IIIII debajo del 35; IIII, gira el dial al completo, IIII, III y después II debajo del 88. En este momento deberías recibir el Rollo de piedra.

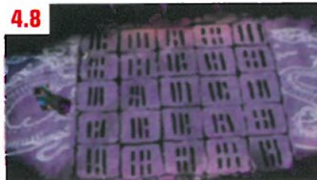
[4.5] Lleva el Rollo de piedra hasta Madam Chen y te obsequiará con una rama de árbol que podrás utilizar. Quémala en el fuego y después utilízala para encender las tres antorchas apagadas. Con esto abrirás la puerta de piedra grande y podrás recoger el Árbol de piedra y la Llave de la puerta de papel. Lleva la Llave de papel al fuego y quémala. Recoge la Llave de la puerta de la choza de la izquierda y regresa hasta el cuarto de los niños. Utiliza la llave en la puerta que tienes enfrente.

[4.6] Glas. ¿Pensabas que estaba muerto y enterrado? Sigue al fantasmal Deke por el corredor hasta un cruce donde hay un Dragón azul, delante de ti. Los dragones son la clave para esta sección. Te encontrarás con seis de ellos y debes apuntar el tipo al que pertenecen (lo descubrirás hablando con cada uno de ellos: fuego, etc.) y también debes percatarte del símbolo que tienen en la base. De vuelta al cruce del Dragón azul, gira a la izquierda, pasa por la Puerta Sangrante y sigue por el corredor hasta que alcances la Llave de la Luna. También hay algunas hogueras en las que podrás quemar la munición de papel.

[4.7] Vuelve hasta el Dragón azul y sigue el camino hasta la Puerta de la Luna. Sigue la ruta y acaba con todo lo que se mueva en tu camino. Apunta los nombres y los símbolos de los dragones. También podrás recoger la Llave del Sol, que podrás utilizar en la Puerta del Sol, justo al lado de la Puerta de la Luna. Cuando hayas subido todas las parras y te hayas encontrado con todos los dragones, dirígete a la habitación final.

[4.8] Cuando desciendas hasta esta habitación verás un espejo en la pared al lado de las parras. Anota la secuencia en la que aparecen los símbolos (está bien, ahí va: ▶


4.6


4.8


4.12

DISCO 4 (CONT.)

▶ Montaña, Cielo, Agua, Agua, Tierra, Agua, Fuego, Cielo, Tierra). Después camina hacia delante para cruzar el suelo con baldosa de piedra. ¡Espera! Ahora debes hacer uso de todo lo que has aprendido acerca de los dragones para cruzar en la secuencia correcta. Si lo prefieres, utiliza el Mapa del Infierno como guía para conocer el camino. Cuando hayas cruzado y estés a salvo, recoge la espada de piedra y vuelve con el Dragón azul.

[4.9] Golpea al Dragón azul con la Espada de piedra y sigue al Deke demoníaco por el pasaje para buscar pelea. Anota la secuencia que sigue Deke cuando quita las piedras y ponte encima de ellas según lo que has visto. Se levantará en la parte trasera de la pantalla de vez en cuando y es entonces cuando debes dispararle con tu mejor arma. Cuando lo hayas derrotado, recoge el Ojo de piedra.

[4.10] Hana. Sigue el camino hasta la Habitación del trono, lugar en el que el segundo fraile te obsequiará con una manivela y otra mitad del Árbol de piedra. Vuelve al pozo (al lado del fuego) y utiliza la manivela para recoger el Ojo de piedra del cubo. Ahora ya puedes hacer frente al Puzzle del mapa que hay en el camino pasado el pozo.

[4.11] Glas. Intenta causar el mayor daño antes de que te capturen.

[4.12] En esta ocasión es muy simple. Selecciona cada uno de los símbolos que hay debajo del mapa e ilumina el lugar del mapa en que los encontraste. Si no puedes recordar los lugares en los que los encontraste, sigue leyendo: Rollo de piedra, caja de seguridad; Ojo de piedra, pozo; mitad izquierda del Árbol de piedra, puerta

DISCO 4
MAPA I
GLAS IN HELL

MONTAÑA
Inicio
BALCÓN
(k)
(i)
(j)
Azul
[4.6]
[4.7]
Fuego
CÁMARA DE DEKE
Tierra
Cielo
Agua
[4.8 suelo]
[4.8 espejo]
(m)
(l)

(i) Llave de la puerta de la luna
(j) Puerta de la luna
(k) Puerta del sol
(l) Espejo
(m) Espada de piedra

SECUENCIA FINAL



[5.1] Quema los objetos de papel en el horno y después echa una ojeada a los tres símbolos que hay encima. Éstos se corresponden con los símbolos de alrededor de la habitación y debes colocar el objeto correspondiente encima de ellos. El Ojo de piedra concuerda con el símbolo de la izquierda y puede encontrarse en la pared a la izquierda del horno. El símbolo del medio es el Árbol de piedra y está a la izquierda del suelo. El símbolo de la derecha es el Rollo de piedra y está en el suelo a la derecha.

¡SSH! CÓDIGOS DE TRUCOS

¿No consigues avanzar ni siquiera utilizando nuestros fabulosos y nuevos mapas? Introduce estos códigos en la pantalla de Créditos cuando los nombres se desplazan hacia arriba y prepárate...

Modo Expert: ↓, ↓, ↓, △, ↓, ↓, ↓, □, ←, →
Todas las armas: L1, △, ↑, ↓, ○, ○, △, △, ↑, ○
Salud infinita: L1, △, ←, ↓, ○, ○, △, △, ←, △
Munición infinita: L1, △, ←, ↓, ○, ○
Solución instantánea de los puzzles: L1, △, ←, ↓, ○, ○, ←, ←, ←, ↑
Matar con un solo disparo: L1, △, ←, ↓, ○, ○, △, △, ←, R1
Matar con un solo disparo con el arma secundaria: L1, △, ←, ↓, ○, ○, △, △, ←, L1
Fuego rápido: L1, △, ←, ↓, ○, ○, ←, ←, ←, ←


RAYMAN 2 PARA
PlayStation
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
Ubi Soft
PlayStation
SIN BRAZOS, SIN PIERNAS,.... SIN LÍMITES,....
!!RAYMANÍZATE!!
RAYMAN

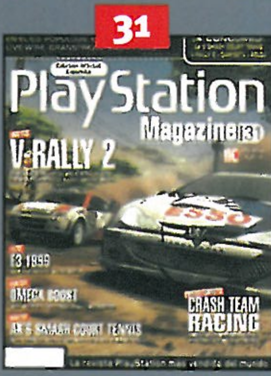
PS Mag ANTERIORES

30



CD 30: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box (demos jugables)

31



CD 31: Populous: El Principio, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, The Granstream Saga, Live Wire, TVJ, Video Poker (demos jugables)

32



CD 32: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver (demos jugables)

33



CD 33: Anna Kournikova Smash Court Tennis, Omega Boost, Croc 2, Opera Of Destruction, Command & Conquer: Red Alert, Total Drivin' (demos jugables)

34



CD 34 : Um Jammer Lammy, Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo, Evil Zone, Rat Attack, Decaying Orbit, Tanx, Tekken 3, Esto es Fútbol (demos jugables)

35



CD 35: Wip3out, No Fear Downhill Mountain Biking, Point Blank 2, Um Jammer Lammy, Lego Racers, R/C Stunt Copter, Mission: Impossible, F1 '99 (demos jugables)

36



CD 36: Quake II, Dino Crisis, MGS: Special Missions, Esto es Fútbol, Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan (demos jugables)

37



CD 37: Tomb Raider: The Last Revelation, Spyro 2, Mission:Impossible, Fighting Force 2, Championship Motocross, Kingsley, Killer Loop, Destrega, Expendable (demos jugables)

38



CD 38: Gran Turismo 2, FIFA 2000, Crash Team Racing, NBA 2000, Rainbow Six, Jade Cocoon, Esto es Fútbol, Pong (demo jugable), Atariland Compilation (video)

39



CD39: Toy Story 2, V-Rally 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, Pac-Man World, Worms Armageddon, NHL Championship 2000, Gran Turismo 2, Centipede (demos jugables)

40



CD 40: Music 2000, F1'99, Ace Combat 3, Action Man: Mission Xtreme, Eagle One: Harrier Attack (demos jugables). Y además: Micro Maniacs, Gran Turismo 2, Team Buddies, Colony Wars: el Sol Rojo

41



CD 41: Las 24 Horas de Le Mans, Colony Wars: el Sol Rojo, Rollcage Stage II, Space Debris, Demolition Racer (demos jugables). Además, vídeos de MediEvil 2, Ghoul Panic, Cool Boarders 4 y Grandia

42



CD 42: MicroManiacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey y Renegade Racers (demos jugables). Además, vídeos de Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smack Down, Colony Wars: El Sol Rojo y N-Gen Racing

43



CD 43: UEFA Champions League 2000, Everybody's Golf 2, Medievil 2, Urban Chaos y WWF Smack Down (demos jugables). Además, vídeos de WTC World Touring Cars, Colin Mc Rae 2.0, Telefecos RaceManía, Spider-Man y Star Ixiom

44



CD 44: Tony Hawk's Pro Skater 2, Euro 2000, Telefecos RaceManía, World Championship Snooker, Star Ixiom (demos jugables). Además vídeos de A Sangre Fría, Marranos en Guerra, Star Ocean: The Second Story, Silent Bomber y Vampire Hunter D

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
(+ 400 ptas. de gastos de envío)

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A:
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio 16-20. 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: . . . .
. . . .
Calle: . . . .
Población: . . . .
Provincia: . . . . C.P. . . . .
Teléfono . . . .

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐ 24 ☐
25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐
35 ☐ 36 ☐ 37 ☐ 38 ☐ 39 ☐ 40 ☐ 41 ☐ 42 ☐ 43 ☐ 44 ☐

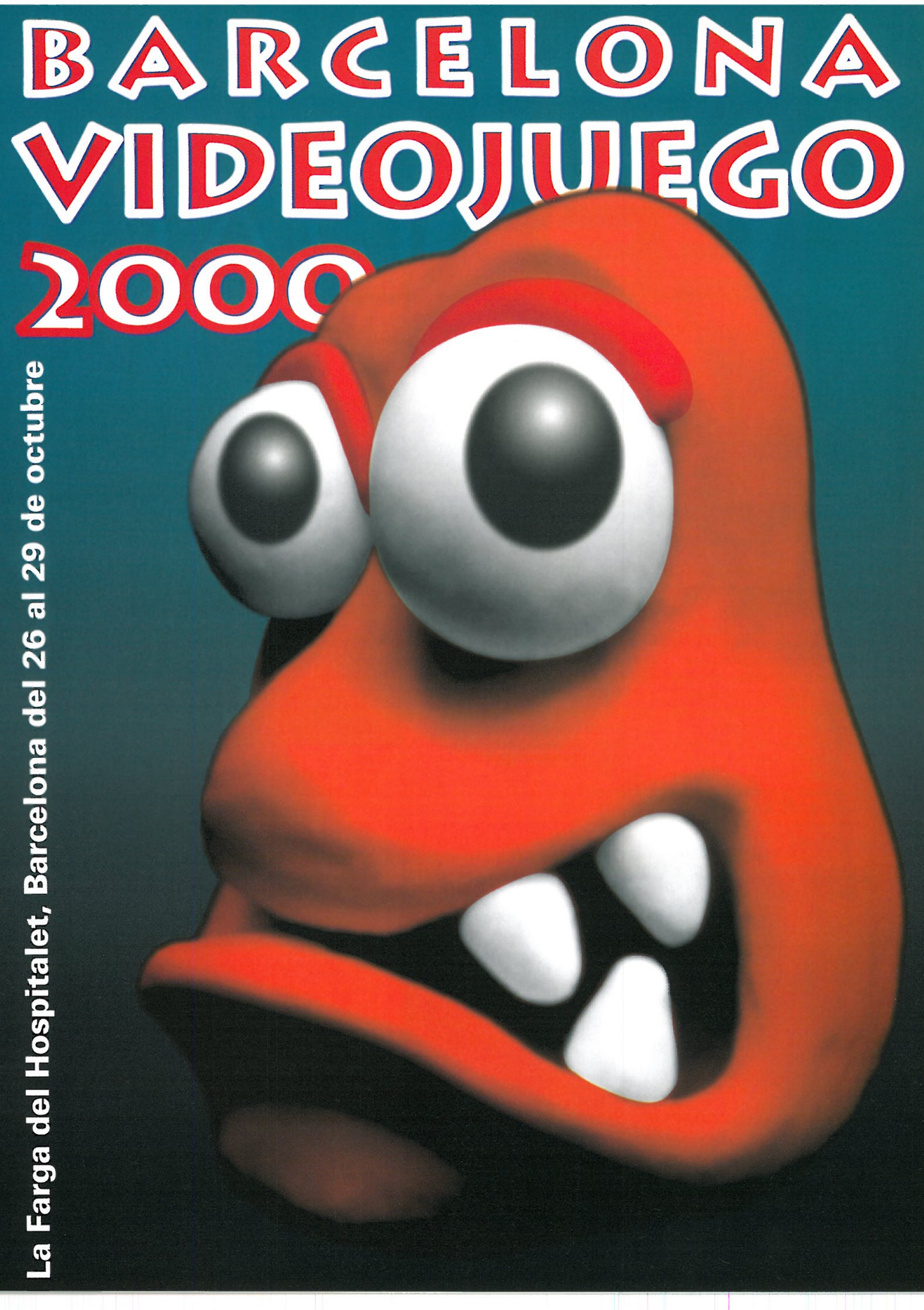
Forma de pago:

☐ Contra reembolso
☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.
☐ Tarjeta de crédito
☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: . . . .

Firma:



BARCELONA
VIDEOJUEGO
2000
1er salón internacional del videojuego de Barcelona
La Farga del Hospitalet, Barcelona del 26 al 29 de octubre
Organiza: PROFEI S.L. Roger de Llúria 128, 3º 3ª • 08037 BCN • Tel. +34 93 457 82 08 Fax +34 93 457 98 53 • E-mail: profei@amec.es • www.barcelonavideojuego.com

Feedback, *PlayStation Magazine*, MC Ediciones, Paseo San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona playstation@mcediciones.es

FEEDBACK

DESPÁCHATE A GUSTO, ESTA SECCIÓN TE PERTENECE. ACEPTAMOS COMENTARIOS: DESDE LOS MÁS BENÉVOLOS Y MODERADOS A LOS MÁS VIPERINOS Y ALAMBICADOS.



Carlos, completamente acabado. Cuando los lectores empiezan a ser más brillantes que un redactor, lo mejor es ir pensando en otra profesión... Pero aun así, no nos lo quitamos de encima.

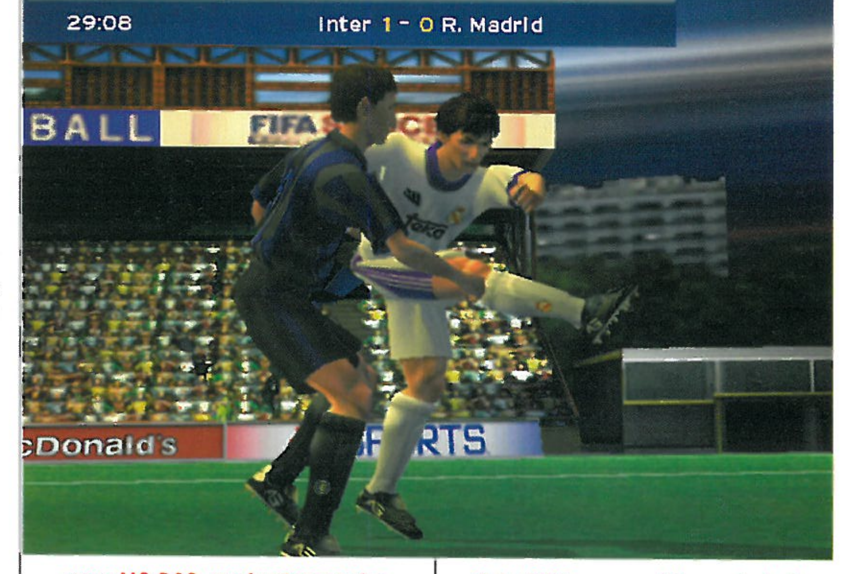
EL SEÑOR PUERTAS Y SU CAJITA MISTERIOSA

Hola a todos. Me gustaría que me aclararais una duda que no me deja dormir: ¿PS2 o X-Box? Quiero comprarme una, pero no sé cuál. PS2 tiene *MGS2*, *Tekken Tag*, *The Getaway* y otros juegos que te dejan sin habla. Sin embargo, en la E3 fue un fiasco (excepto el vídeo de *MGS2*, que fue lo mejor de la feria), mientras que la X-Box deslumbraba con sus capacidades a todo el mundo y, además, (casi) todo lo que hace el tío Billy es una maravilla. Sed objetivos, por favor.

Más peticiones:

1. ¡Dadnos cajas de plástico para los CD! Os lo llevamos pidiendo desde que apareció la revista.
2. ¿Podríais incluir el vídeo de *MGS2* en el CD? Ya sé que es prácticamente imposible, pero si lo lográis hundís a la competencia (y todos los lectores os estaríamos eternamente agradecidos, crearíamos una religión en vuestro nombre, etc.).
3. Decidle a Javier Lourido Estévez (alias Obocaman) que me encantan sus artículos, sobre todo el de «Pii-ensa en verde» (no es mala la idea de publicidad integrada interactiva), y el de «A mí me daban dos» (nunca antes había pensado en la dualidad del mundo).
4. A ver si ponéis página web. Me gusta el papel, pero podríais ofrecer más servicios. Seguro que conseguiríais patrocinadores enseguida. Un saludo a los que hacen de esta la mejor revista del sector.

Neo G
Internet



¿Qué significa eso de que todo lo que hace Bill Gates es una maravilla? Primero MS-DOS, que funciona perfectamente, pero es complicadísimo. Luego, Windows, fácil de entender, pero totalmente defectuoso. Y después, un Windows nuevo cada año, cada vez más imperfecto y lento de utilizar. Bien: pues todos esos desastres han sido en el campo del software, que es lo suyo. Ahora, de repente, quiere hacer una consola. Basada en Windows. Si alguien todavía no está aterrorizado con la idea, es que estuvo en Vietnam.

Objetivamente, podemos darte cinco buenas razones para decantarse por una PS2 en lugar de por una X-Box:

1. La PS2 está a la vuelta de la esquina; la X-Box, no se sabe.
2. La PS2 es de Sony, con la mejor consola del mundo como carta de presentación y con años de experiencia tanto en programación como en diseño de juegos y hardware; la X-Box es de Chapuzas Gates, sin apenas experiencia en juegos (Microsoft tiene unos cuantos títulos decentes para PC, pero ninguno es nada del otro mundo) y sin ninguna experiencia en hardware.
3. La PS2 es compatible con todos los juegos de PSX y sus periféricos (a excepción del MultiTap); la X-Box, no.
4. La PS2 se ha vendido como rosquillas en Japón, y allí no son precisamente idiotas para estas cosas.
5. La PS2 es ya una realidad, con multitud de juegos acabados y otra multitud de juegos en desarrollo, a cuál mejor: desde el brillante *RR5*, hasta los futuros *MGS2*, etc. Sólo por *MGS2*, valdría la pena comprarse la consola. Aunque no jugaras a nada más. Naturalmente, la X-Box no tiene nada de eso.

Y bueno, podríamos seguir, pero lo dejamos por ahora. No sabemos si la X-Box será realmente mejor consola que la PS2, pero ¿qué importa eso? ¿No es N64 mejor máquina que PSX? ¿Y no lo es también Dreamcast? Sin embargo, todo el mundo sigue prefiriendo PSX. La cantidad de bits o la velocidad de un procesador no lo son todo. En fin, vamos con esas preguntas...

1. Vale, vale. Podéis seguir pidiéndonoslo hasta que la revista desapa-



rezca, ¿no? Seguiremos insistiendo a los de arriba, como siempre, pero si algo tienen las alturas es que no te permiten tener los pies en el suelo...
2. Hablaremos con Konami, a ver qué se puede hacer. No prometemos nada, porque todavía es muy pronto, pero es posible que lleguemos a un acuerdo en el futuro.
3. Se lo diremos. ¡Al fin tiene un lector!
4. Vale, vale, una página web. La haremos con los dedos de los pies, mientras con una mano seguimos haciendo la revista y con la otra nos curamos las heridas de los latigazos que nos dan para que no paremos. A lo mejor, si además tenemos una web, tenemos suerte y nos aumentan medio gramo la ración mensual de chistorra.

PLATINUM JACTA EST

Hola sobrenaturales, omnipotentes, omniscientes, gloriosos y maravillosos vosotros que hacéis que cada mes recibamos esta revista como si del mayor tesoro del mundo se tratara (creo que me he pasado con el peloteo). Bueno, en conclusión, que sois los mejores y que sigáis así.

Mis preguntas son:

1. Tengo algunas pelas y no sé en que invertirlas, ¿cuáles son los tres mejores juegos Platinum?
2. ¿*Medievil 2* o *Tomb Raider 4*?
3. Tengo la G-Con en el armario acumulando polvo, ¿qué juego me recomiendas?
4. ¿Será tan fácil instalar chips piratas en PS2 como en PSX? ¿Tendremos que seguir soportando a los piratas?
5. ¿Hay algo que supere la sensación de pasarte entero *Final Fantasy VIII*?
6. Por último, ¿hay algo de *GTA* en PS2? Sería un puntazo robar coches y esas cosas en 3D.

Bueno, un saludo y hasta luego.

Jorge Hernando Cubero
Zaragoza

Bueno, bueno, el peloteo no está mal, pero pierde parte de la gracia cuando sueltas a continuación que «te has pasado de peloteo», ¿entiendes? Tienes que soltar lo grandes que somos con toda la verborrea que encuentres en el diccionario, y luego no añadir qué opinas sobre lo que has dicho. Queda mucho más natural. Vale utilizar palabras cuyo significado no sepas, claro.
1. *WipEout 2097, Tomb Raider 2* e *ISS Pro '98,* por ejemplo. Hay muchos fantásticos.
2. *Tomb Raider 4,* dónde va a parar...
3. Pues la verdad es que hay muchos buenos, pero ninguno como *Time Crisis...* Los juegos de pistola de los dos *Jungla de Cristal* son verdaderas joyas, no te los pierdas.
4. No, si los juegos se graban en DVD. Lo malo es que sólo se grabarán en DVD los que no entren en un CD, así que... Puede pasar cualquier cosa.
5. Claro. Jugar en ayunas a *Super Mario 64* y luego decorar tu habitación con pósters de *Yoshi* y *Banjo-Kazooie,* por ejemplo. Algo así puede producirte sensaciones y variedades de urticaria absolutamente increíbles, totalmente desconocidas y descatalogadas en los libros de medicina.
6. Bueno, *The Getaway* tiene mucho de *GTA,* a su manera. Pero no hay ningún *GTA* para PS2 confirmado, por ahora.





UN BALA PERDIDA

¡Hola tíos! Sólo os sigo desde el número 42, pero por lo que veo en las cartas que publicáis y por lo que he leído, parece que sois los mejores del ramo. Os escribo por una carta que leí en el número antes mencionado («Cosas de Viejos»). Estoy de acuerdo contigo, Carlos, aunque el hecho de que a alguien no le gustes no le convierte en un torpe. La culpa no es de ellos, sino de aquellas compañías que se van por lo fácil y sólo piensan en vender más. Aunque hay excepciones, como en todo. Aparte de lo ya dicho, quisiera que me recomendarais algún videojuego tipo *GoldenEye* (aparte de *SF2, MGS* y *Medal of Honor*), aunque esté en producción. Muchas gracias de antemano y ya nos veremos. Saludos.

Alian Nieves León
Internet

Bien, bien, bien. Soy Carlos, no me has dejado más remedio que responderte de forma personal. Y me alegra mucho que estés de acuerdo conmigo. Pero yo no lo estoy contigo. Lo siento. La razón es simple: *sí* es torpe cualquiera que me contradiga. Dedico horas y horas a la meditación profunda, para no equivocarme jamás, y estoy orgulloso de no haber cometido ningún error en mis cientos de años de vida. Bueno, sí, entré a trabajar aquí, pero aparte de eso...
En cuanto a lo de recomendarte juegos estilo *GoldenEye,* nos lo has puesto realmente difícil. Si no puede ser *SF2,* y tampoco *MGS,* y tampoco *Medal of Honor...* ¡no puede ser ninguno! Vale, sí, el primer *Syphon Filter* estaría bien. Pero claro, si ya tienes el segundo, no tiene gracia... Lo cierto es que *Medal* es el juego de PSX que más se parece a *GoldenEye,* y le supera prácticamente en todos los aspectos. Mucho me temo que hasta *MGS2* no tengas la oportunidad de ver algo espectacular en este género, lo siento. *Chase the Express* no está mal, si quieres hacer tiempo hasta la continuación de nuestro colega Solid. Pero no es lo mismo, no.

EL LECTOR DESLEÍDO

¡Hola!

Sólo quería haceros un comentario. En más de una ocasión os he escrito con la intención de que publicaseis una opinión o, simplemente, para haceros una consulta; pero ni siquiera me habéis contestado, y aún mucho menos publicado. Estas son mis preguntas: ¿para qué tenéis el correo electrónico? ¿Lo contestáis? ¿La sección Feedback es una sección en la que vosotros mismos escribís las cartas que luego contestáis? Ante un silencio tan absoluto no puedo pensar otra cosa, pero en fin, si el correo electrónico lo tenéis para algo, me gustaría que me contestaseis porque de otro modo no lo entiendo.

Perls
Internet

CARTAS

Pues aunque no te lo creas, no nos inventamos las cartas para contestárnoslas después. Si fuera así, podríamos contestarnos verbalmente y aprovechar ese espacio en la revista para algo mucho más divertido, como enviarnos dibujitos a nosotros mismos. ¿Pero es que te crees que eres la única persona que escribe a la revista o qué? ¿Quizás piensas que eres el único lector que tiene correo electrónico o que sabe cómo funciona? Todos los meses recibimos cartas y mensajes de correo electrónico, y aunque te cueste creerlo, no todos los mensajes y cartas son tuyos. 'té poráy...



SE BUSCAN CAMISETAS. RAZÓN: JETAS COMPANY

¡Saludos lectores y redactores de *PSMag*! Somos dos amigos de la provincia de Las Palmas, y os mandamos este *e-mail* para felicitaros por vuestra revista (la mejor del país, y creemos que del mundo).

En fin, sin más peloteo (que sabemos que os encanta), os decimos las preguntillas:

1. ¿Se podrán mandar *e-mails* con la PS2?
2. ¿Habéis considerado ya la pregunta de nuestro compañero de juegos, Nacho Cabrera, sobre la página web?
3. ¿Cada cuánto tiempo sale vuestra revista? Mi madre me vuelve loco con este tema.
4. Por favor, ¿podríais mandarnos dos camisetas de vuestra querida revista? No sabemos dibujar demasiado bien los cómics, así que no nos queda más remedio que pedirlas. Nuestra dirección es c/ Rafael Martel nº 5, C.P. 35240. Las Palmas de Gran Canaria. Por favor, mandádnoslas.
5. Nos encantan los rallies, pero el control de *Rally Masters* no es tan bueno como el de *CMR* y según decís en vuestro análisis, *CMR2* es bastante difícil. ¿Cuál nos recomendáis?
6. En *CTR*, ¿se puede modificar el kart? ¿Cómo?
7. ¿Para cuándo la foto de la redacción?
8. ¿Adónde envío mi gris para repararla? ¿Cómo?

Bueno, esto es todo. Esperamos no haberos dejado sin vista con tanta carta. Un saludo y que los/as playmaníacos/as os acompañen.

PD: Mandadnos las camisetas y ánimo, que la competencia está muy lejos de vosotros, no le deis la razón a Carlos José Lamela (*PSMag 43*).

Carrizal e Ingenio
Internet

Pero qué morro tiene alguna gente... ¿Camisetas gratis? ¿Así, sólo con pedirlas? ¿Tenéis idea de lo que curra la gente que manda cómics para conseguirlas? Sólo gana un cómic al mes, y todos los demás se quedan en el tintero, sin nada como premio. Y vosotros, que sois más listos, queréis camisetas a cambio de una carta. Habráse visto...

1. Sí, cuando Sony monte un servidor propio, como ha hecho Sega para Dreamcast.
2. Todavía estamos pensando, danos tiempo...
3. Cada cuatro semanas, más o menos. Aunque a veces tarda unos 30 días. Y otras veces, sale mensualmente. Un verdadero lío, vamos.
4. Con un poco más de morro, podríais oler un gramo de queso a seis kilómetros.
5. No, es verdad, no es tan bueno: es mejor. Lo que pasa, es que *CMR* es más fácil, que es otra cosa. *CMR2* es más difícil que el primer *CMR*, pero más fácil que *RM*.
6. No y de ninguna manera.
7. Para cuando encontremos a un fotógrafo ciego. Hasta ahora, cada vez que lo hemos intentado, el fotógrafo ha salido corriendo al ver a la directora, pensando que era el Yeti.
8. Si ha pasado menos de un año desde que la compraste, está en garantía, y puedes enviarla a Sony para que te la reparen gratis. Si no, llama a Sony (91 377 71 00) y solicita información sobre el punto oficial más cercano para repararla.
9. Vale, vale. 'taluego.

Y sobre la PD: gracias, gracias. Por supuesto que no le daremos la razón a ese tipo, tranquilos. En cualquier caso, nos vemos obligados a mantener el ánimo sin mandar camisetas, ¿vale? A ver si lo conseguimos...

*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica.

ESPACIOCD

EL TIEMPO ES ORO, PERO LA VERDAD ES MÁS VALIOSA QUE EL TIEMPO. DE TODAS FORMAS, NO MÁS VALIOSA QUE EL DISCO 45



Colin McRae Rally 2.0

Jedi Power Battles

N-Gen Racing

Street Fighter EX 2 Plus

Marranos en guerra

Destruction Derby Raw

Ronaldo V-Football

A Sangre Fría

Tombi 2

MoHo

PARA USAR EL CD 45

Carga el CD y desplázate por la selección de juegos utilizando ← y →. Pulsa X para seleccionar la demo que quieres. Al final de algunas de las demos deberás reiniciar tu consola.



Hemos recorrido un largo trecho, chaval... Han pasado dos años y Colin vuelve a meternos en el barro

Colin McRae
Rally 2.0

■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Simulador de *rallies*
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Los señores McRae y Grist han sustituido el Subaru por el nuevo Focus de Ford en su carrera hacia el éxito en el mundo de los rallies. *Colin McRae 2.0* consigue, gracias a sus características innovadoras, sacar el máximo partido de nuestra querida caja gris y se convierte, así, en unos de los mejores juegos de carreras de PlayStation. Nuestra demo te coloca al volante, al lado de Nicky. Podrás correr una de las tres etapas seleccionadas aleatoriamente; Finlandia, Francia o Suecia. Así que abróchate el cinturón y prepárate para una carrera de antología.

■ Controles

⊗	Acelerar
◎	Freno de mano
△	Cambiar la perspectiva
▢	Frenar
R1	Mirar atrás
↑↓←→	Conducción
START	Pausa

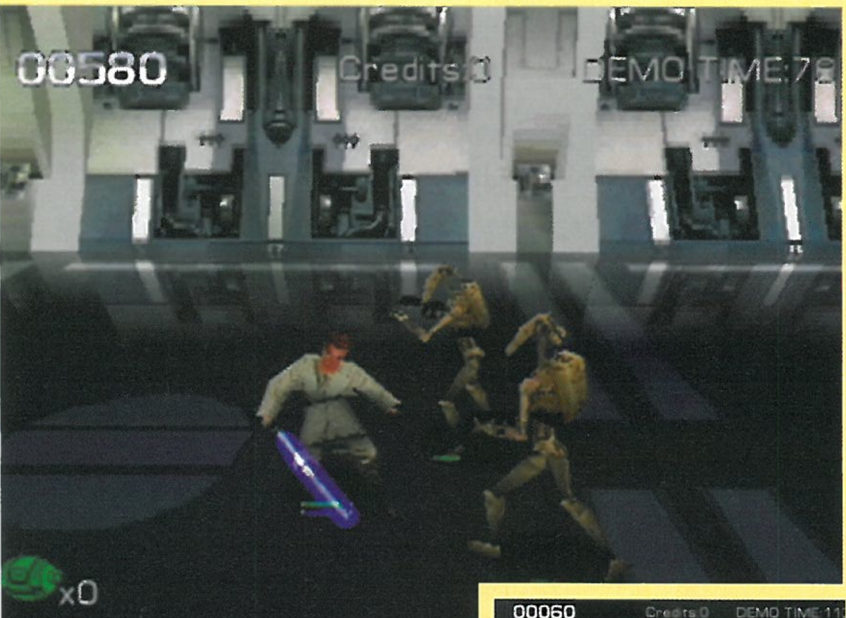
■ Características adicionales

Tras meses de revisiones, puestas a punto y retrasos, *Colin McRae 2.0* ofrece momentos increíbles.

■ Más información

Échale un vistazo al motor del Focus en la sección Review de *PSMag 42*.









Puede que no te quede más remedio que recurrir a la Fuerza para conseguir salir vivo de la nave de los droides de la Federación y llegar al final de la demo

Jedi Power Battles

■ DISTRIBUIDOR	Electronic Arts
■ GÉNERO	*Beat 'em up*
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Inspirado libremente en *La amenaza fantasma*, *Jedi Power Battles* te pone en la piel de uno de los cinco miembros del consejo de los Jedi para luchar en diversos escenarios de *Episodio 1*. Nuestra demo te mete en la nave de la Federación de Comercio. Lo que se suponía debía ser el escenario de las conversaciones de paz entre los Meimodians y los Jedi se ha convertido en un club de lucha. Tendrás que abrirte paso por la nave de control de los androides de la Federación a golpe de sable de luz, derrotando a robots armados, de seguridad, de mando y pilotos.

■ Controles

- △ Ataque potente
- □ Corte (ataque horizontal)
- ○ Salto (pulsa dos veces para el salto doble del Jedi)
- ⊗ Tajo (ataque vertical)
- ←→↓↑ Movimiento
- L1 Bloquear
- L2 Cambio de Fuerza
- R1 Fijar enemigo (se selecciona el enemigo más próximo)
- R2 Correr
- START Abrir menú de pausa
- SELECT Moverse entre el visualizador de la Fuerza y el de energía
- △ Ataque con Fuerza de corto alcance
- □ Usar ítem especial (corto alcance)
- ○ Defensa con Fuerza de corto alcance
- ⊗ Ataque con Fuerza de largo alcance

■ Características adicionales

En la versión completa del juego podrás jugar como Obi-Wan, Qui-Gon, Mace Windu, Adi Gallia o Plo Koon.

■ Más información

Usa la Fuerza para que te conduzca hasta la *review* pertinente de *PSMag*. O bien emplea tus habilidades mortales para ir ala sección Review de *PSMag 42*.

Siente el viento en tu rostro mientras recorres a toda velocidad el paisaje futurista de *N-Gen*, esquivando, haciendo picados y atravesando como un rayo anillos de fuego. Dispones de cinco minutos para pasar por todos los controles y anillos y derribar a tus adversarios así que, a sus puestos



N-Gen Racing

■ DISTRIBUIDOR	Infogrames
■ GÉNERO	Carreras futuristas
■ PROGRAMA	Demo Jugable

Este cruce futurista entre *Ace Combat* y *WipEout* es el primer juego de su género en PlayStation. No es un simulador de vuelo ni un juego de carreras al uso, sino un híbrido de los dos. En nuestra demo dispones de cinco minutos para surcar los cielos.

■ Controles

- L1/R1 Giro rápido (izquierda y derecha)
- L2/R2 Control del timón (izquierda y derecha)
- △ Cambiar de arma (en cazas y categorías superiores)
- ○ Disparar (en cazas y categorías superiores)
- ⊗ Propulsión
- □ Activar quemador auxiliar



- SELECT Cambiar de perspectiva
- START Entrar en el menú del juego

■ Características adicionales

En la versión completa del juego puedes comprar aviones, reformarlos y participar en carreras con apuestas elevadísimas para conseguir algo de dinero. Si ganas unas cuantas carreras en tu fiable pero achacoso Hawk, muy pronto tendrás dinero suficiente para cambiarlo por un Mirage, más alucinante y más moderno.

■ Más información

Da marcha atrás con tu avión y vuelve al número 41, donde encontrarás un análisis completo del juego.



¿Te atreves a luchar contra dos de los personajes más ruines de *Street Fighter*? Procura sacarle el mayor partido a la demo y prueba los movimientos especiales de esta nueva entrega del título arcade de Capcom



Prepárate para lo peor, ya que tendrás que poner tus jamones en la línea de fuego mientras luchas contra la muerte

Street Fighter EX 2 Plus

■ **DISTRIBUIDOR**	Virgin
■ **GÉNERO**	*Beat 'em up*
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

El pequeño Ryu se enfunda su traje blanco y le ajusta las cuentas a Sagat, el calvo fornido. La última entrega de la saga épica *Street Fighter* de Capcom ya está aquí. Podrás comprobar cómo les va a los dos en la competición de lucha a puñetazo limpio. Nosotros apostamos por el pequeñito. Próximamente, *Street Fighter EX3* en PlayStation2.

■ Controles

- ↑ Saltar
- ↓ Agacharse
- ⊗ Patada baja
- □ Patada alta
- ○ Bloquear
- △ Gancho

■ Características adicionales

La versión completa del juego incluye todos los movimientos y todos los héroes de la saga *Street Fighter* (más de 20). Estáte al tanto de la habitual gama de movimientos especiales que puedes lanzar contra tu oponente a la velocidad de la luz. ¡Ja-du-ken!

■ Más información

Échale un vistazo al análisis que apareció en *PSMag 43*.



Marranos en guerra

■ **DISTRIBUIDOR**	Infogrames
■ **GÉNERO**	*Porcin 'em up*
■ **PROGRAMA**	Demo Jugable

¿Quién se iba a imaginar que una guerra de cerdos fuera tan divertida? Ésta es tu oportunidad para unirte a la batalla del bacon. Hay dos niveles, una partida para un jugador (basada en el primer nivel del juego completo) y un nivel para dos jugadores. Pertenecerás al ejército británico o al ruso. Y serás un cerdo.

■ Controles

- ←→↓↑ Moverse
- □ Saltar
- △ Entrar en un vehículo, pieza de artillería o edificio
- L1 Controlar cámara
- START Pausa
- ○ Abrir menú de selección de armas
- ←→↓↑ Elegir arma
- ⊗ Elegir arma/cerrar menú
- L1 Apuntar armas con visor
- ⊗ Disparar
- △ Deseleccionar el arma actual
- R1 Cambiar la trayectoria hacia arriba
- R2 Cambiar la trayectoria hacia abajo
- ⊗ Mantener apretado para aumentar el alcance y la potencia de las armas
- ⊗ Pulsar otra vez para detonar determinadas armas

■ Características adicionales

La versión completa del juego ofrece una guerra campal, con armas más grandes y más letales.

■ Más información

Mete el hocico en nuestro análisis del mes pasado.

ESPACIOCD

Video Gallery

PSMag TE OFRECE LAS PRIMERAS IMÁGENES DE LOS JUEGOS DEL MAÑANA

Destruction Derby Raw

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	*Chatarr 'em up*
■ PROGRAMA	Demo



Los chicos de Studio 33 han decidido que ya va siendo hora de que disfrutemos con un poco de rollo duro. *Destruction Derby* fue el nombre que recibió este título para aprendices de chatarreros en PlayStation y ahora, después de haber vendido copias como rosquillas, regresa como nunca. Tu objetivo es cargártelo todo, incluido tu propio coche. Si *Gran Turismo* quitaba el aliento, *Destruction Derby* te destroza —literalmente— los pulmones.





Mata o te matarán; regresa el papá de todos los juegos de tortazos, más grande, más atrevido y más estridente que nunca

Ronaldo V-Football

■ DISTRIBUIDOR	Infogrames
■ GÉNERO	Simulador de fúbol
■ PROGRAMA	Demo



El hombre por antonomasia, Ronaldo Luiz Nazario de Lima (o Ron, si así lo prefieres), se encarga de dar al CD de este mes un cierto aire de fiesta brasileña. Tal y como cabía esperar, este juego aporta un toque más festivo a los simuladores de fútbol. El público canta en plan samba, lanza bengalas al terreno de juego y salta por todas partes como si se tratara de una fiesta en la playa. Los jugadores, modelados con gran acierto, parecen bailar el tango con la pelota (incluso los ingleses, que ya es decir).







Se lo han montado que no veas en la serie *V-Football*. Ronaldo aporta, podría decirse, algo de samba a la nueva versión de este hermoso juego

A Sangre Fría

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Aventuras de sigilo
■ PROGRAMA	Demo

Aquí tienes otra oportunidad de ver el que está llamado a ser uno de los juegos más innovadores de este año. Es un título que se propone poner a prueba tu agilidad mental y tus habilidades para el sigilo, todo ello con tan sólo pulsar un botón. El juego ha contado con la colaboración de guionistas de Hollywood en la realización del argumento, un compositor de bandas sonoras nominado para los premios de la BAFTA (Academia Británica del Cine y la Televisión) y los diseñadores responsables de las criaturas de *El Imperio contraataca*, por lo que su calidad está asegurada.



Con una ambientación más caprichosa que Naomi Campbell y una jugabilidad más profunda que la voz de Barry White, *A Sangre Fría* hace su segunda aparición en nuestro CD de demos

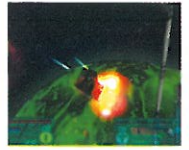
TOP SECRET EXTRA

CÓMO USAR LOS TRUCOS DEL DISCO
Coloca una tarjeta de memoria en tu PlayStation e introduce el disco de demos. Selecciona «Download» en el menú principal con el botón ⊗ y desplázate por los nombres de las partidas guardadas mediante ↑ y ↓. Elige la partida que desees con ⊗ y acto seguido quedará guardada en tu tarjeta de memoria. Ahora ya puedes usar estos trucos con el videojuego completo.

En exclusiva para *PSMag*, te ofrecemos los últimos trucos. Cópialos en tu tarjeta de memoria y ponte a jugar...

Colony Wars: Red Sun

El primero de los dos trucos que te ofreceremos para *Colony Wars: Red Sun*. Puedes acceder a las dos primeras estaciones con esta partida y obtener el siguiente par en el próximo número.




Rollcage Stage II

Esta partida te libra de tener que atravesar todos los circuitos del juego, ya que los pone a tu alcance al instante.




Fear Effect

Con estos bloques accedes a los discos dos y tres. El mes que viene te daremos el último.




Driver

Ésta partida te da acceso a la última —y escurridiza— misión.



Tombi 2

■ DISTRIBUIDOR	Sony
■ GÉNERO	Juego de plataformas
■ PROGRAMA	Demo

Tal vez los que seáis más veteranos en PlayStation os acordéis del aspecto más bien extraño del título de Sony, *Tombi*. En medio de una combinación de escenarios en 2D y 3D, te encuentras constantemente descubriendo zonas secretas y puzzles. Aunque puede que Tombi no sea el más guapo del lugar, para algunos tiene un atractivo incuestionable...

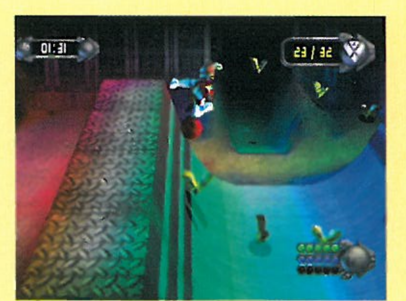


Aquí tienes a Tombi. Con el pelo de color rosa y pantalones andrajosos, no hay nada que le guste más que atizar cerdos...

MoHo

■ DISTRIBUIDOR	Proein
■ GÉNERO	Acción arcade
■ PROGRAMA	Demo

MoHo, un juego cuyas raíces se remontan a las salas recreativas, es otro título de la larga serie de conversiones arcade que van a llegar a PlayStation. Así las cosas, ¿qué es lo que va a diferenciar a este juego de los demás? Pues bien, no existe ningún otro: es el único de su categoría. El juego, que incorpora elementos de los títulos de carreras, los plataformas, los de lucha e incluso los de *skateboarding*, es pura delicia. Encarnas a un robot convicto, pero en lugar de poner en práctica el método de siempre, tu camino hacia la libertad te sitúa en el centro de una competición surrealista y violenta al estilo de los gladiadores. Tu lucha por la libertad continúa en el CD del próximo mes, donde encontrarás nuestra demo jugable.



En el número del próximo mes tendrás una demo jugable de *MoHo* donde podrás rodar con un robot a tus anchas

Y EN EL CD DEL PRÓXIMO MES

LA LISTA DEL PRÓXIMO MÚMERO INCLUYE...
LA DEVASTACIÓN ABSOLUTA DE **DESTRUCTION DERBY RAW**
LAS PIRUETAS DE LOS *SKATERS* DE **GRIND SESSION**
LAS PATADAS A MANSALVA DE **JACKIE CHAN'S STUNTMASTER**
ADEMÁS, **SILENT BOMBER, MOHO, TENCHU 2, TEST DRIVE 6, VANISHING POINT, TITAN AE** Y **TRUCOS PARA DESCARGAR**



Destruction Derby Raw

Star Trek: Invasion!



MoHo



Jackie Chan's Stuntmaster

EL MES QUE VIENE

REPORTAJE ESPECIAL
ALIEN RESURRECTION

Si lo pasaste mal viendo la peli, prepárate para una agonía absoluta. Te lo contamos todo sobre la resurrección poligonal del bicho más terrible del espacio para que te vayas haciendo a la idea de lo que te espera

REVIEW *PARASITE EVE II*

Todas las razones por las que *Parasite Eve II* es el juego del verano y parte del otoño

REPORTAJE DE *STAR TREK: INVASION!*

Los desarrolladores de los estudios ingleses Warthog lo tienen todo a punto para sorprenderte con una nueva aventura de la Flota Estelar contra los odiosos Borg. Y esta vez va en serio. Lo del mes pasado fue un pequeño despiste

PLANETA PS2

La cuenta atrás ha empezado. La llegada de *la máquina*, la bestia negra que va a revolucionar el ocio doméstico está a la vuelta de la esquina. Sigue con nosotros todos los detalles del mundo PS2

EN EL CD...



NOTA: Debido a circunstancias ajenas a nuestra voluntad, todos los contenidos de la revista están sujetos a cambios.

DESTRUCTION DERBY RAW, STAR TREK: INVASIÓN!, SILENT BOMBER, MOHO, VIB RIBBON, GRIND SESSION (VÍDEO), TENCHU 2 (VÍDEO), GALERIANS (VÍDEO), VANISHING POINT (VÍDEO)

NÚMERO 5 YA A LA VENTA



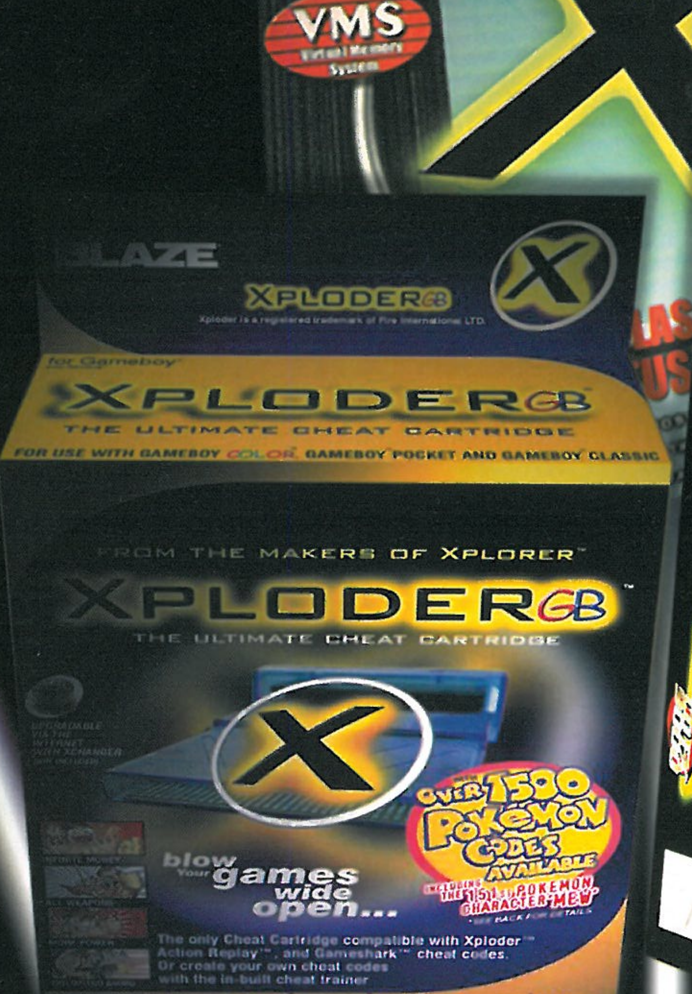
GUÍAS:COLIN MCRAE 2, HOGS OF WAR, RONALDO V-FOOTBALL, VAGRANT STORY, NHL ROCK THE RINK

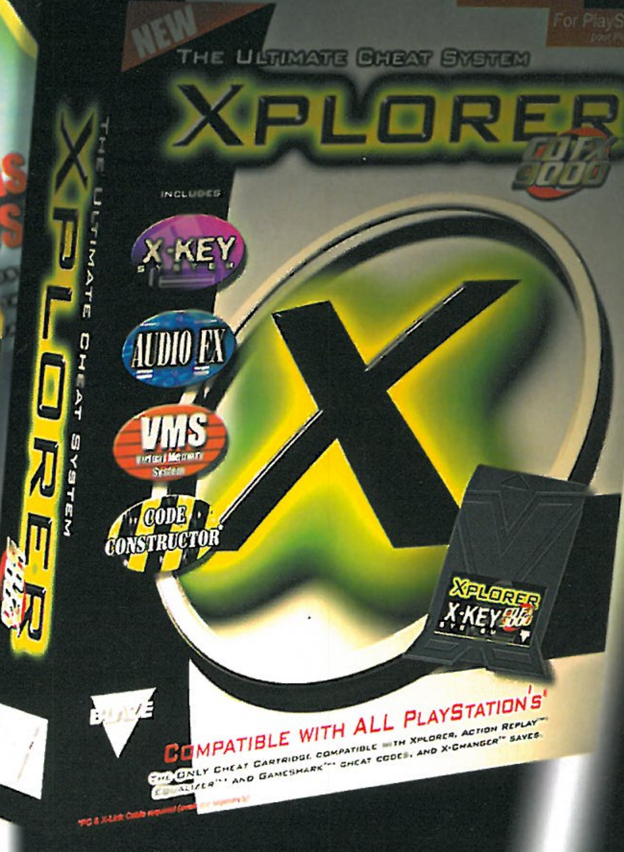


MUNDO GAMES
DESCUBRE LOS PRECIOS MUNDOGAMES
!!! NO TE LOS PIERDAS!!!
COLIN MCRAE 2 8290
DRACULA 6490
ALL S. TENNIS 2000 4490
ALUNDRA 2 6990
A SANGRE FRIA 6990
VAGRANT STORY 7490
GALERIANS 6990
DRAGON VALOR 6490
DESTR. DERBY RAW 6490
F1 2000 6990
VANDAL HEARTS 6890
ISS PRO EVOLUTION 7990
BISHI BASHI SPECIAL 6990
S. FIGHTER EX2 PLUS 7490
LEGEND OF LEGAIA 4990
F1 RACING CHAMP. 6490
007 EL MAÑANA 6990
TOMB RAIDER IV 7990
SYPHON FILTER 2 6490
MEDIEVIL 2 4490
FINAL FANTASY 8 8490
S.WARS JEDI BATTLE 6490
GRAN TURISMO 2 7990
DINO CRISIS 4990
RALLY CHAMPIONSHIPS 7490
EURO 2000 7490
1ª DIVISION STARS 6490
DUNE 2000 6990
ROAD RUSH JAILBREAK 7490
FEAR EFFECT 8290
NBA LIVE 2000 6990
ACE COMBAT 3 7490
MICROMANIACS 7490
WWW SMACK DOWN 7990
TRICK'N SNOWBOARD 6990
URBAN CHAOS 8290
GEKIDO 7490
ESTO ES FUTBOL 7990
GRANDIA 7490
TELEÑECOS RACEMANIA 4490
READY TO RUMBLE 7490
BARBIE RACE & RIDE 3990
ARMY MEN 3D 6990
ARMY MEN AIR ATTACK 6990
METAL GEAR SOLID + SPECIAL MISSIONS 7990
STAR WARS: EPIS. 1 7390
MUNDO GAMES
PEDIDOS 91 433 16 44
CALAHORRA Paseo Mercadal 4 (941 13 01 10)
PLASENCIA Sor Valentina Mirón 5 (927 41 11 41)
LAS PALMAS Juana de Arco 2 (928 231 306)
PAMPLONA Padre Barrace 5 Bº (948 26 93 91)
GERONA (La Junquera) P.Ind. Vilena "El Cervel" (972 55 42 76)
RONDA Av. Málaga (Edf. Redondo) (95 219 00 04)
MADRID Vital Aza 48 (91 408 95 57)
MADRID Andrés Mellado 61 (91 544 38 43)
MADRID Avda. Mediterráneo 4 (91 551 00 04)
FRANQUICIAS NUEVA EXPANSIÓN EN TODA ESPAÑA
TELÉFONO: (91) 594 26 45
ENVIOS
• Urgente 24 horas (mensajería): 790pts (peninsula)
• Via Postal 3 días: 490pts
¡NUEVO CENTRO MUNDOGAMES EN FUENLABRADA!
c/Zamora 13
TOY STORY 2 7990
INT. TRACK&FIELD 2 8290
JACKIE CHAN 4490
RONALDO V FOOTBALL 6990
FIGHTING FORCE 2 8290
RADICAL BIKERS 7490
MEDAL OF HONOR 7490
XENA 7490
M. RALLY MASTERS 6990
SUPERCROSS 2000 7490
RESIDENT EVIL 3 7990
TARZAN 7490
FIFA 2000 6990
COLONY WARS 3 4490
DISCWORLD NOIR 7390
SUPERBIKE 2000 6990
THEME PARK WORLD 7490
RESCUE SHOT 4490
TANK RACER 3990
CRUSADERS 7390
AMERZONE 7490
CHAMPIONS L. 2000 7490
OFERTAS
GRAN TURISMO 2 + MEGASTICK (a elegir) 8490
TARZAN + MEGASTICK (a elegir) 7990
1ª DIVISION STARS + MEGASTICK (a elegir) 6690
PLATINUM
DRIVER 3990
V-RALLY 3690
ROAD RUSH 3D 3490
TOMBI2 4490
BICHOS 3490
RESIDENT EVIL 2 4490
FORMULA 1 98 4990
MEDIEVIL 3490
MARVEL vs S. FIGHTER 4490
LUCKY LUKE 3990
NEED FOR SPEED 3 3990
COLLIN MAC RAE 4990
THEME HOSPITAL 3990
TOMB RAIDER 3 4990
TOCA TOUR. CARS 2 4990
RIDGE RACER TYPE 4 3490
TEKKEN 3 3490
TIME CRISIS 3490
MUNDO PERDIDO 3990
MISSION IMPOSSIBLE 4990
MEGASTICK (Todos los modelos) 1490
CABLE RFU 1490
CABLE RGB 990
DUAL SOCK DOMINIUM 3490
MANDO SONY 1490
1MB DOMINIUM 1490
1MB SONY 2100
VOLANTE VIBRACION 7490
Precios válidos salvo error tipográfico
LIBERA 100: 020 20 53 33 - (Septiembre 00)


UN NUEVO NIVEL DE JUEGO
MEMORIAS DE 1,2 Y 4MB
PISTOLA FALCON
PISTOLA SCORPION
MUEBLE GAMESTATION
MANDO VIPER
MANDO CYBERSHOCK
INFRA ROJOS
Distribuidos por:
ARDISTEL, S.L.
Para más información sonbre nuestros productos:
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.
e-mail: info@ardistel.com
www.ardistel.com

Xplorer Nueva Generación





La familia Xplorer crece con dos nuevos productos:

Xploder 9000CD y XPLODERGB

proximamente en las mejores tiendas





http://www.ardistel.com
e-mail: info@ardistel.com
Tfno. Consulta 906 30 15 02
Coste máximo de la llamada 48 ptas.min.



TIENDAS MGK
Busca tu tienda más cercana
ALICANTE
Altea
Avda. de la Nucía, 19
Tel. 96 688 22 11
Benidorm
APERTURA 12 SEPTIEMBRE
C. COM. LA MARINA
FINESTRAT
Torrevieja
Pza. Miguel Hernández, 2
Tel. 966 70 67 11
ASTURIAS
Oviedo
C/. Foncalada, 13 bajo-D
Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
Merida
Moreno de Vargas, 24
Tel. 924 30 40 72
CARTAGENA
Cartagena
Alameda de S. Antón, 2
Tel. 968 52 52 67
CIUDAD REAL
Alcazar de S. Juan
C/. Ferrocarril, 65
Tel. 926 54 08 27
S. SEBASTIAN
Donosti
Paseo de Errondo, 4
Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
Santander
Centro Com. Valle Real
Tel. 942 26 25 95
PRYCA Santander
Centro Comercial PRYCA
VALENCIA
Xativa
C/. Gregorio Molina, 2
Tel. 962 287 105
MGK XATIVA (VALENCIA)
M·G·K
Los PESOS-PESADOS del videojuego
¡NOBUSQUESMAS!
Tenemos lo ULTIMO al MEJOR PRECIO!
PEDIDOS POR TELEFONO: 96 571 80 79
tienda virtual
www.mgk.es
CHASE THE EXPRESS
ALIEN RESURRECTION
PARASITE EVE II
FINAL FANTASY VIII
TARZAN
PS2
PlayStation 2
¡Reserva tu PS2 en MGK y llévate una fabulosa CAMISETA de REGALO!
volante McLaren
Volante avanzado con cambio de marchas y freno de mano y vibracion "Doble Tremor"
11.990.- 11.490.-
PS one
Muy pronto en MGK...
SERIE VALOR
¡TITULOS MUY SERIOS A PRECIOS DE RISA!
Club M·G·K
¡Aprovechate de los descuentos en novedades y accesorios, consigue los catálogos MGK por correo y enterate antes que nadie de todas las novedades!
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y TE LLEVARÁS A CASA UN REGALO MGK!
Quieres ver el FUTURO
www.mgk.es
La WEB de los VIDEO-ADICTOS
previews trucos noticias novedades chat top 10
UNETE AL FUTURO - MGK TE LO PONE FÁCIL
¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
La mejor imagen de tienda con la posibilidad de unir DOS CONCEPTOS. Venta de video-juegos y Sala de juegos en red. SINDICATO DEL JUEGO se una a MGK para ofrecer un CENTRO DE OCIO único
Infoline FRANQUICIA: 965 718 079

¡¡ABRIMOS CUATRO NUEVAS TIENDAS GameSHOP !!

BUSCA ESTOS SÍMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS GAMESHOP:

- envío a domicilio
- compraventa usados
- club del cambio
- juegos en red

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 Bajo -02003 -ALBACETE (Tlf. 967 50 72 69)

¡¡PRÓXIMA APERTURA!! Calle Nueva, 47 -02002 -ALBACETE (Telf. 967 19 31 58)

c/Melchor de Macanaz, 36 -HELLÍN -02400 ALBACETE (Tlf. 967 17 61 62)

c/Corredera, 50 ALMANSA -02640 -ALBACETE (Tlf. 967 34 04 20)

ALICANTE
c/Pardo Gimeno, 8 -03007 -ALICANTE (Tlf. 96 522 70 50)

Avda. de la Libertad, 28 -ELCHE -03206 ALICANTE (Tlf. 96 666 05 53)

c/Virgen Desamparados, 76 -NOVELDA -03660 ALICANTE (Tlf. 96 560 78 38)

BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4 -ZAFRA 06300 BADAJOZ (Tlf. 924 55 52 22)

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 Bajos -SITGES -08870 BARCELONA (Tlf. 93 894 20 01)

Boulevard Diana.Escolapis, 12 Local 1B VILANOVA I LA GELTRU -08800 -BARCELONA (Tlf. 93 814 38 99)

¡¡PRÓXIMA APERTURA!! c/Brutau, 202 -SABADELL 08203 -BARCELONA

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 -11003 -CÁDIZ (Tlf. 956 22 04 00)

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 Local -MALIAÑO -39600 CANTABRIA (Tlf. 942 26 98 70) on line!

CASTELLÓN
¡¡PRÓXIMA APERTURA!! c/Gaibiel, 8 Bajo -12003 CASTELLÓN (Telf. 964 260 090)

GIRONA
c/Rutlla, 43 -17007 -GIRONA (Tlf. 972 41 09 34)

c/Clerch i Nicolau, 2 Bajo -FIGUERES -17600 GIRONA (Tlf. 972 50 98 50)

GRANADA
c/Arabial (frente Hipercor) 18004 -GRANADA (Tlf. 958 80 41 28)

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 Bajo -24002 -LEÓN (Tlf. 987 25 14 55)

LLEIDA
c/Unio, 16 -25002 -LLEIDA (Tlf. 973 26 40 77)

LOGROÑO
¡¡NUEVA APERTURA!! c/Albia de Castro,10 Bajo 3 -26003 LOGROÑO (Tlf. 941 27 06 34)

MADRID
c/La del Manojo de Rosas, 95 CIUDAD DE LOS ÁNGELES 28021 -MADRID (Tlf. 91 723 74 28)

MÁLAGA
c/Trapiche, Local 5 -MARBELLA -29600 MÁLAGA (Tlf. 95 282 25 01)

SALAMANCA
¡¡PRÓXIMA APERTURA!! c/Peña de Francia,1 Bajo 3 37007 -SALAMANCA

SAN SEBASTIÁN
c/Trueba, 13 -SAN SEBASTIÁN -02001 GUIPÚZCOA (Tlf. 943 32 29 49)

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 Bajo -REUS -43202 -TARRAGONA (Tlf. 977 33 83 42)

VALENCIA
G.Vía Marqués de Turia, 64 -46005 -VALENCIA (Tlf. 96 333 43 90)

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 -DEUSTO -48014 -BILBAO (Tlf. 94 447 87 75)

Avda. Antonio Miranda, 3 -BARACALDO -48902 VIZCAYA (Tlf. 94 418 01 08)

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)

GameSHOP
especialistas en videojuegos





















A SANGRE FRIA 7.490	ALL STAR TENNIS 2000 6.990	ATV QUAD POWER RACING 7.490	BISHI BASHI SPECIAL 6.990	CHASE THE EXPRESS 6.490	COLIN McRAE 2 +CAMISETA 8.490
CRISIS BEAT 7.490	DESTRUCTION DERBY RAW 6.490	DRAGON VALOR 6.490	FRONT MISSION 3 7.490	GALERIANS 7.490	GAUNTLET LEGENDS 7.490
GRIND SESSIONS 6.490	LEGEND OF LEGAIA 4.490	NEED FOR SPEED 7.490	OPERATION MELTDOWN 7.490	PARASITE EVE 2 7.490	RAYMAN 2 6.490
RC REVENGE 7.490	RESIDENT EVIL 3 8.490	SILENT BOMBER 6.490	SPIDERMAN CONSULTAR	STREET FIGHTER EX2 PLUS 7.490	SUIKODEN II 6.990
SYDNEY 2000 7.490	TEAM BUDDIES 6.490	TENCHU 2 CONSULTAR	TERRACON 4.490	TOCA W.T.C. 7.490	TONY HAWK´S PRO SKATER 2 CONSULTAR
VANDAL HEARTS II 6.990	VANISHING POINT 7.490	VARGANT STORY 7.490	VIB RIBBON 3.490	WIPEOUT3 SPECIAL EDITION 3.990	X-MEN MUTANT ACADEMY 6.490



SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 Ó EN EL FAX 967 193 391


Adivina a quién te vas
a encontrar de cara ahí dentro.
chase the express™
EL EXPRESO DE LA MUERTE
Un embajador secuestrado. Un tren de alta
velocidad repleto de sanguinarios terroristas.
Una bomba nuclear a punto de estallar.
Un montón de códigos secretos, contraseÉas
y enigmas por resolver y una trepidante acción.
Y tú ahí, en medio. Chase the Express.
Piensa rápido cómo vas a acabar
con esto o esto acabará contigo.
chase the express
PlayStation
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation-europe.es/chasetheexpress
Chase the Express TM © 2000 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Developed by Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
TBWA